№11 2013 194

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

www.igromania.ru

GTA 5
18 страниц об игре, которую нельзя пропустить и невозможно забыть

PUPPETEER
Театр вылезает из экрана

AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS
Свинский хоррор

Попытка No.2 **RAYMAN LEGENDS**

ВОЗВРАЩЕНИЕ В СИБИРЬ
Бенуа Сокаль. Все о творчестве, играх, работе над Syberia 3, а также интервью с самим маэстро

ARMA 3
Юность в сапогах

FIFA 14
Снова в девятку

XCOM: ENEMY WITHIN

KILLER INSTINCT

БЛИЦКРИГ 3

OUTLAST
До дрожи кирпичной

CALL OF DUTY: GHOSTS

WATCH_DOGS

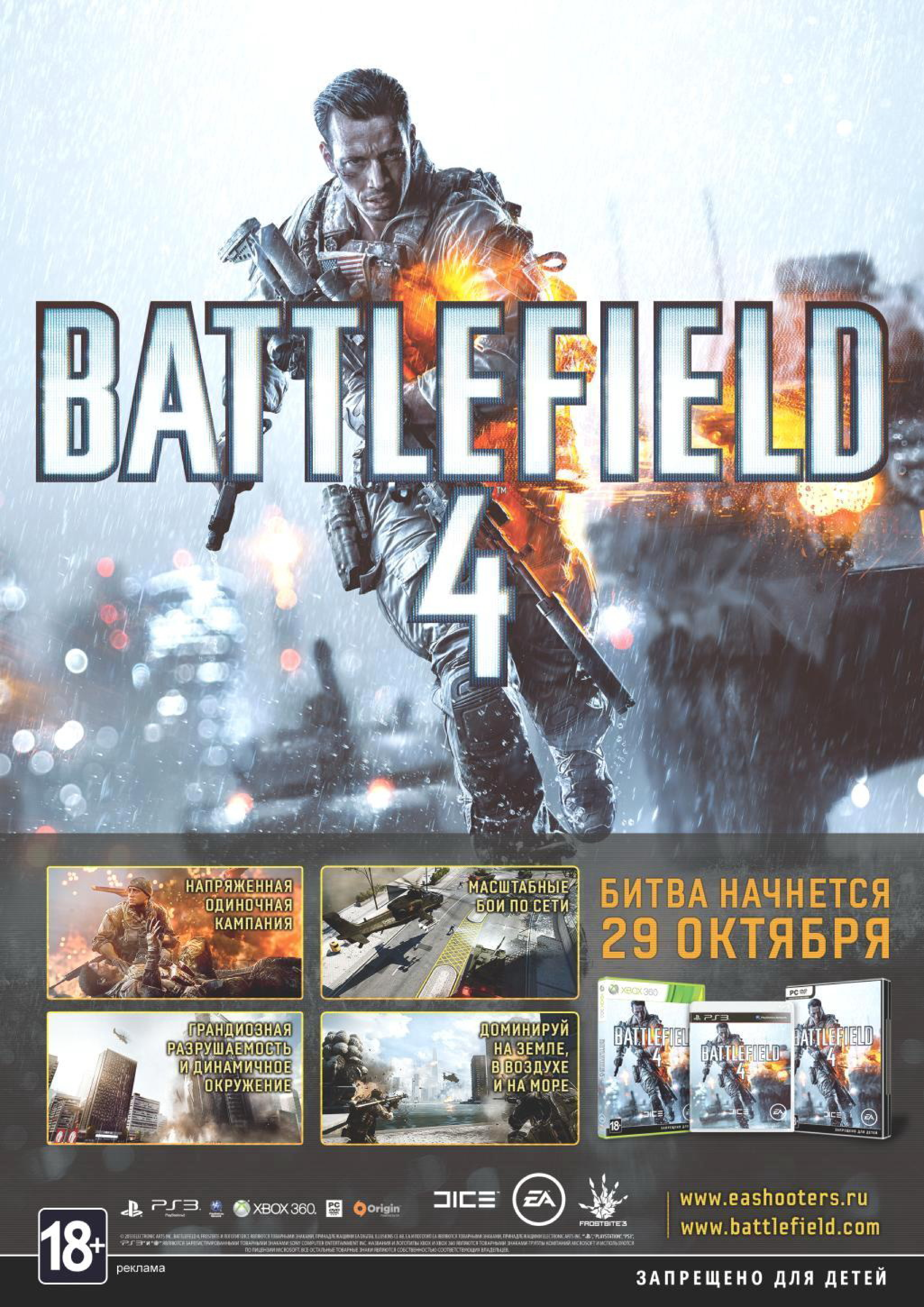
На лед, господа! **NHL 14**

16+

+ СПЕЦВЫПУСК

WORLD OF WARPLANES

игроMedia
9 771560 258026 13011

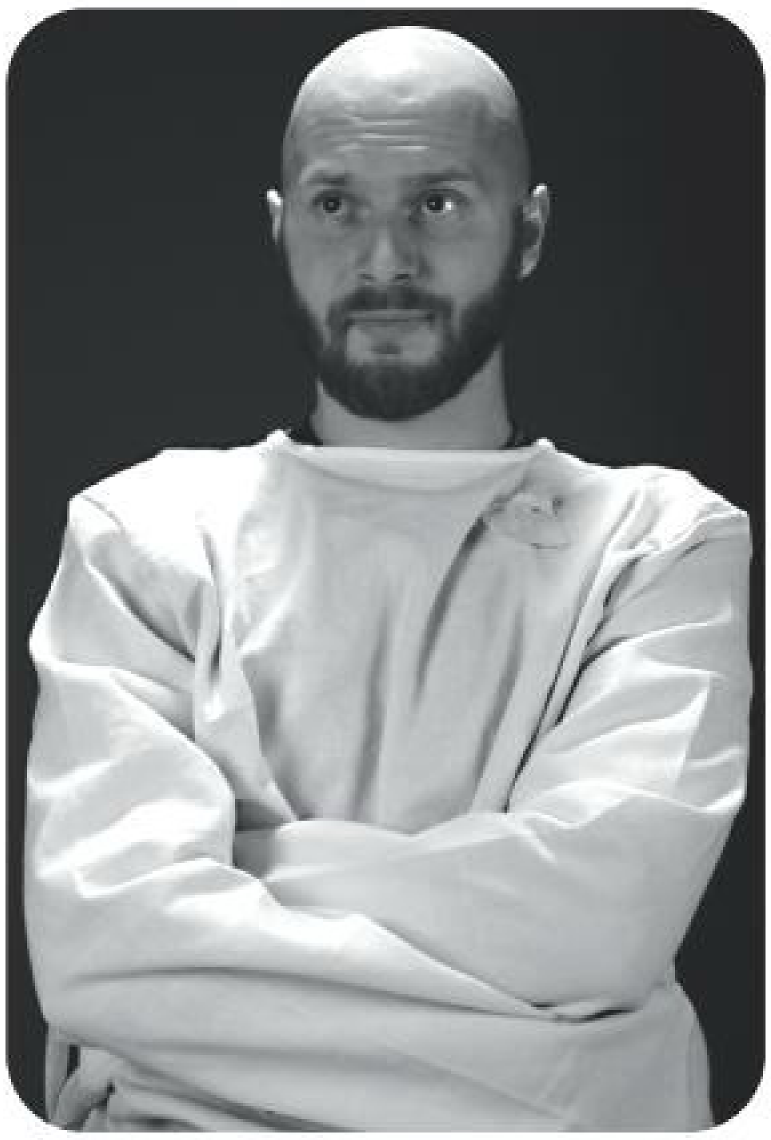


BATTLEFIELD 4
НАПРЯЖЕННАЯ ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ
МАСШТАБНЫЕ БОИ ПО СЕТИ
ГРАНДИОЗНАЯ РАЗРУШАЕМОСТЬ И ДИНАМИЧНОЕ ОКРУЖЕНИЕ
ДОМИНИРУЙ НА ЗЕМЛЕ, В ВОЗДУХЕ И НА МОРЕ
БИТВА НАЧНЕТСЯ 29 ОКТЯБРЯ
XBOX 360
PS3
PC DVD
XBOX 360.
Origin
FROSTBITE 3
www.eashooters.ru
www.battlefield.com
18+
реклама
ЗАПРЕЩЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ

ИГРОМАНИЯ

11 (194) НОЯБРЬ 2013

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА



ПРИВЕТСТВУЮ!

Сдача этого номера проходила под шумный шелест трех знамен — первое гордо реяло в «Крокус Экспо», где пылал огнями мониторов, осыпался рекламными флаерами, покачивался упругими бюстами стендисток и просто громко орал и надрывался в микрофоны «Игромир». Мы носились между редакцией и выставкой, стараясь и на все важные показы успеть, и номер сдать. Номер сдали, на показы успели, но подробный отчет об «Игромире» будет опубликован только в следующем выпуске «Игромании» (журнал ушел в типографию до окончания выставки, и мы решили не писать огрызок материала, а подробно рассказать вам обо всем через месяц). А вот видеорепортаж уже ждет вас на нашем диске, который, к счастью, сдается чуть позднее самого журнала.

Второе знамя было доставлено в редакцию в черной ударопрочной коробке и отвлекло всех нас от работы аж на три дня. К нам в офис привезли техноверсию Oculus Rift. Скажу сразу, если авторы этого маленького чуда проявят такую же гениальность в рекламной кампании и маркетинге, какую они проявили при создании самих очков виртуальной реальности, то через несколько лет мы все с вами будем играть уже в совсем другие игры. Не по геймплею, а по ощущениям. Я за свою жизнь опробовал немало шлемов виртуальной реальности, но только у «Рифтов» есть шанс совершить настоящую революцию в игровой индустрии. Как это все работает, как играется и ощущается — читайте в нашем небольшом отчете в «Почте» и смотрите на диске в подробном обзоре.

Наконец, третье знамя представлять не нужно — это GTA 5. Я не помню ни одного совещания, ни одной планерки, ни одной масштабной переписки во время работы над этим выпуском, в которой бы не упоминалась эта игра. Собственно, если вы пролистаете журнал до раздела «Вердикт», вы и сами все поймете: такого масштабного обзора — 18 страниц! — в «Игромании» еще не было.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ВОЗВРАЩЕНИЕ В СИБИРЬ

В детстве маленький Бенуа Сокаль не мечтал стать культовым разработчиком игр. Родился он в 1954 году, за два десятилетия до появления первых игровых приставок. Зато он всегда любил рисовать и еще в школе посвящал этому занятию немало времени. По словам Сокаля, он жил в классической, образцовой, бельгийской семье: отец был успешным врачом, очень гордился своей профессией и мечтал, что сын продолжит его дело.

Поддавшись уговорам, юноша поступил на медицинский факультет. И быть бы ему безвестным бельгийским доктором, но на втором курсе Сокаль решает, что тихая и спокойная жизнь ему не по душе.

Подробности на стр. 116.

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова

Редакторы — Георг Акопян, Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская

WWW.IGROMANIA.RU
Руководитель проекта — Леонид Молвинских

ИЗДАТЕЛЬ — ООО «Игромедиа»

Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор — Евгений Исупов
Директор по производсву — Азам Данияров
Учредители журнала — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ — ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярослава Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail: — emelya@igromania.ru, vozvrat@igromania.ru

Директор по распространению — Юлия Воробьева, sales@igromania.ru
Менеджеры — Дмитрий Емельянов, Наталья Широкова

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE
Published by Igromedia LLC since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2013
© Igromania, 1997-2013

Тираж 84 197
Circulation 84 197

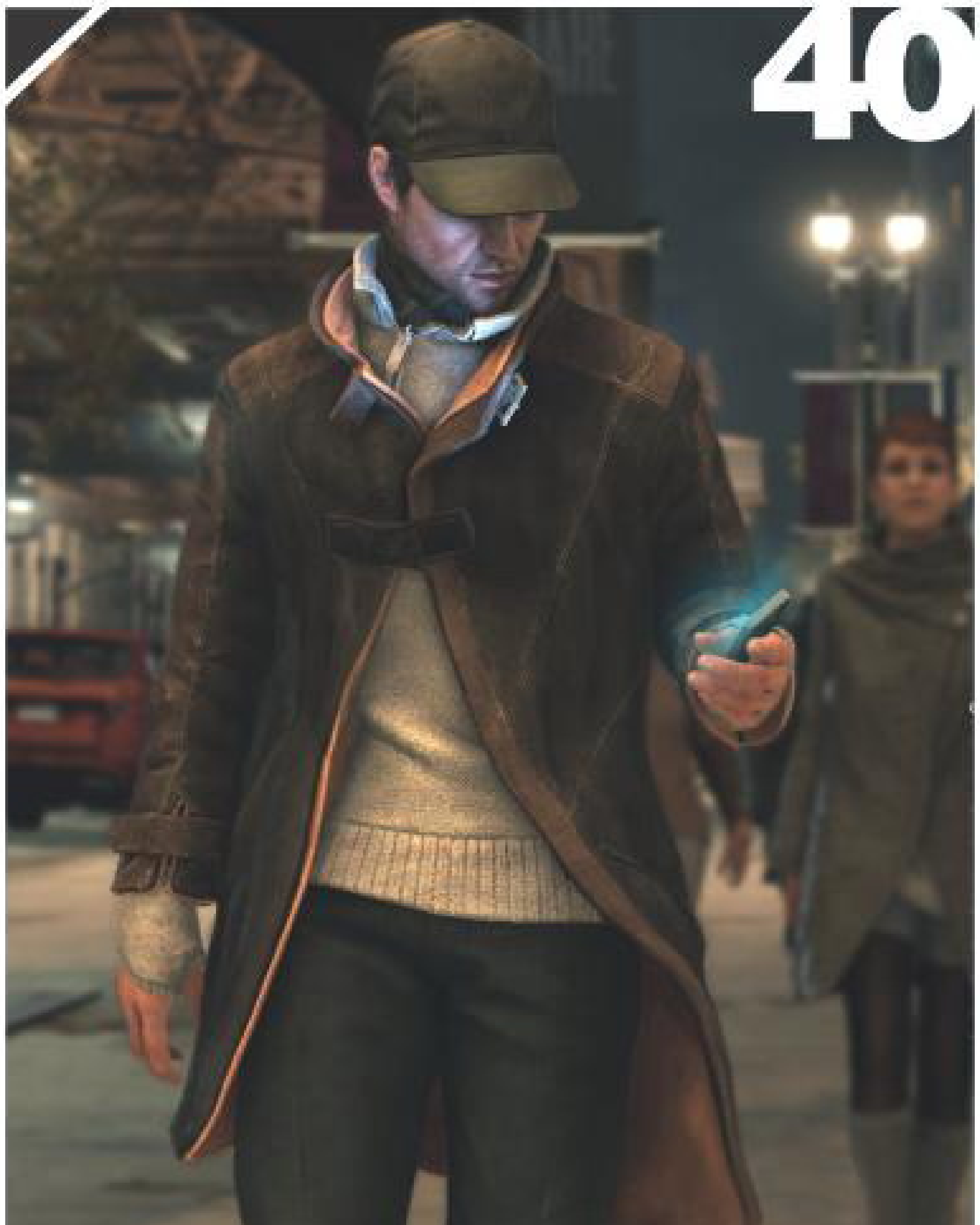
Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 19 ноября!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №11 (194) 2013

Call of Duty: Ghosts Десятая, юбилейная!



Watch_Dogs Hack you

6-28 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
6 Не одной строкой

30-33 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
30 Блицкриг 3

34-65 В РАЗРАБОТКЕ
34 **Рейтинговая система игровых рубрик**
35 Игромания рекомендует
36 Call of Duty: Ghosts
40 Watch_Dogs
46 Godus
50 Contrast
52 Murdered: Soul Suspect
54 Killer Instinct (2013)
58 XCOM: Enemy Within
60 Routine
62 Wasteland 2
64 Lords of the Fallen

66-71 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
66 World of Warplanes

72-107 ВЕРДИКТ
72 GTA 5
90 Arma 3
92 Puppeteer
94 Outlast
96 Amnesia: A Machine for Pigs
98 Rayman Legends
100 FIFA 14
102 NHL 14
104 Face Noir
105 Rain
106 Gone Home
107 Project X Zone
108 Мобильный дайджест

112-115 ОНЛАЙН
112 Дайджест онлайна

116-125 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
116 Возвращение в Сибирь

Книги
124 Dragon Age: Мир Тедаса. Том 1
125 Первому игроку приготовиться

126-149 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
126 Железные новинки

Тесты
134 МФУ Hewlett-Packard Deskjet Ink Advantage 2515 All-in-One
136 Телефон Sony Xperia Z Ultra

Алфавитный список игр в номере

Amnesia: A Machine for Pigs..........96
Angry Birds Star Wars 2..........109
Arma 3..........90
Asphalt 8: Airborne..........108
Call of Duty: Ghosts..........36
Call of Duty: Strike Team..........110
Contrast..........50
Deep Down..........115
Deep Dungeons of Doom..........108
Diablo 3..........113
EndWar Online..........113
Face Noir..........104
FIFA 14..........100
Godus..........46
Gone Home..........106
GTA 5..........72
Infinity Blade 3..........111
Killer Instinct (2013)..........54
Lords of the Fallen..........64
Murdered: Soul Suspect..........52
NHL 14..........102
Outlast..........94
Project X Zone..........107
Puppeteer..........92
Rain..........105
Rayman Legends..........98
Riddick: The Merc Files..........109
RIFT..........115
Routine..........60
Space Engineers..........112
Star Citizen..........115
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay..........115
Wasteland 2..........62
Watch_Dogs..........40
World of Tanks..........114
World of Warplanes..........66
XCOM: Enemy Within..........58
Блицкриг 3..........30

138 Игровой ноутбук MSI GS70
141 Клавиатура Gigabyte Aivia Osmium
142 Моноблок ASUS ET2311
144 Компьютер Meijin Red Design
148 Разумный компьютер за разумные деньги

150-155 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
150 Тест № 11. Ноябрь
151 Сканворд № 11. Ноябрь
152 Фотографическая память № 11. Ноябрь
155 Подведение итогов за №09/2013

КАЛЕНДАРЬ
153 Ryse: Son of Rome
154 Battlefield 4

156-160 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Batman: Arkham Origins
Beyond: Two Souls

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Alien Rage
LEGO Marvel Super Heroes
Magic 2014
World of Warplanes

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Electronic Arts..2-я обложка
APC..........3-я обложка
Genius..........4-я обложка

В номере:
ASUS..........21
Edifier..........5
Highscreen..........146-147
SteelSeries..........29
ООО «Игромедиа»....45,49

World of Warplanes Девушки — потом

GAT 5 Здесь даже солнца не видно

Puppeteer Сто голов — и все чужие

Игромания. Видео

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Виртуальный выпуск

Всем привет!

Осень в этом году получилась довольно холодная — того и гляди Земля превратится в Тау Волантис из Dead Space 3.... Но мы не унываем, потому что только вернулись из «Крокус Экспо» с очередного «Игромира»! Первое знакомство с консолями нового поколения, интервью с разработчиками «Ведьмака 3» и Watch_Dogs, горячие анонсы и многое-многое другое — смотрите в нашем репортаже с крупнейшей игровой выставки России.

А еще на днях в редакцию попал Development Kit Oculus Rift — шлема виртуальной реальности нового поколения. В пробной версии довольно слабое разрешение экрана и есть определенные проблемы с удобством эксплуатации, но мы уже прониклись эффектом погружения на все сто. Алексей Макаренков и Геворг Акопян распаковывают чемоданчик с устройством и делятся своими впечатлениями от игры.

P.S. Последние новости от видеостудии «Игромании»! Теперь все наши ролики монтируют в Full HD-качестве! Это позволит вам рассмотреть любимые игры в мельчайших деталях. Подписывайтесь на наш официальный YouTube-канал (***http://www.youtube.com/user/IgromaniaVideo***) и будьте в курсе новинок. Теперь в 1080p!

Игровые новости

Главный релиз сентября, **Grand Theft Auto 5**, оказался одновременно и главным релизом целого года. Он прогремел на весь мир и побил все рекорды. Но рано расслабляться среди небоскребов Лос-Сантоса — впереди еще много интересного.

В этом выпуске: War Thunder, World of Warplanes, Ace Combat: Infinity — сражения в небесах. Call of Duty: Ghosts — может ли сбить вертолет зенитная самонаводящаяся собака? Battlefield 4 — подробный рассказ о мультиплеере. The Evil Within — Bethesda пробует силы в жанре хоррор. Elite: Dangerous — возвращение космической классики. Свежий ролик Dark Souls — прямо с японской выставки. Геймплей Deep Down — что готовят нам подземелья на PlayStation 4.

Новости индустрии

Осень — это прежде всего новости о консолях и платформах. От них здесь просто рябит в глазах. Кроме PS4 и Xbox One, на арену выходят приставки большие и малые, современные и старинные, комнатные и портативные. И, конечно, неразберихи добавил Гейб Ньюэлл, официаль-

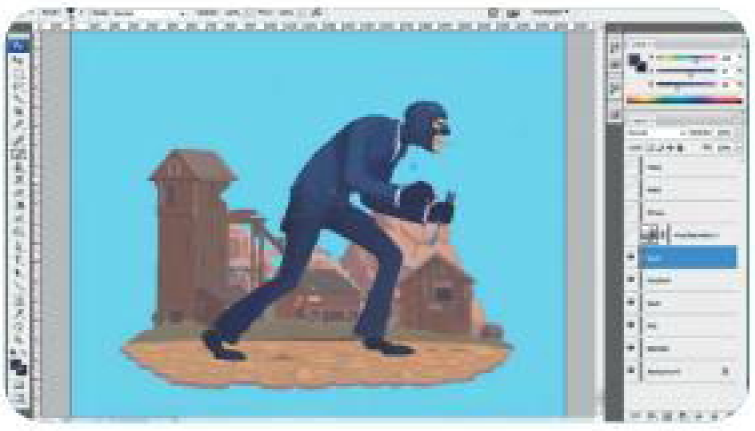
но анонсировав Steam Machines.

В этом выпуске: Новые подробности о грядущем поколении консолей — все самое главное о противостоянии PlayStation 4 и Xbox One. «Консоль-флэшка» GameStick успешно стартовала. Релиз «ретроконсоли» RetroN 5 состоится в начале зимы. Ouya оказалась в центре скандала. Sony показала собственную «стодолларовую консоль». Valve начнет рассылать Steam Machines уже до конца этого года. Шлем Oculus Rift и эротика — когда виртуальных девушек невозможно отличить от настоящих. Хидэо Кодзима хочет добавить в пятую Metal Gear Solid больше пикантных подробностей. Warhammer Online уходит в офлайн.

Игровая культура

Игровая культура этой осенью не отстает от индустрии. Все больше и больше появляется игрового творчества — от песен, сценок и юмористических короткометражек до арт-провокаций и мультфильмов!

В этом выпуске: Все головные уборы Team Fortress 2 оказались на одной иллюстрации. Mirror's Edge и крыши Кембриджа — чопорный британский паркур. Нарисованные мелом герои Mario Kart оживают и устраивают гонки. Нью-йорк-



ская панк-группа отговаривает Марио бегать за принцессой. Новые мультики сериала StarCrafts — зерги еще никогда не были такими милыми. Появится ли убийца из серии Hitman в конструкторе LEGO? «Кошмар перед Рождеством» — новый аттракцион в Minecraft. Виртуальная девушка становится реальным ИИ-ассистентом. Кузнец выковал солнечный меч из League of Legends. Игру Doom запустили на необычной платформе — на фортепиано. Дуэт Screen Team исполняет песню о жизни в Лос-Сантосе. Что бывает, когда Нико Белич теряет телефон с чит-кодами. Новый скетч CollegeHumor — как выглядела бы по-настоящему реалистичная игра про бандитов. А также — самые интересные и курьезные новости, сопровождавшие запуск пятой части Grand Theft Auto.

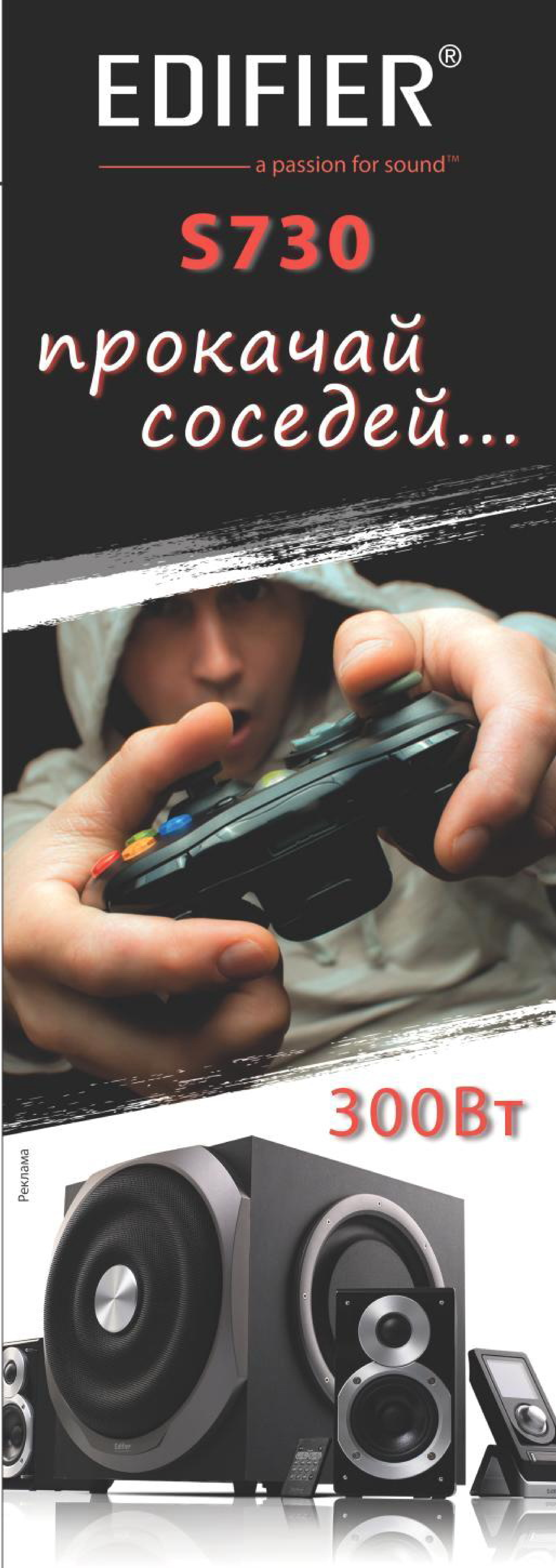
Перезапуски

В этом выпуске самых-самых игр мы отобрали десятку шедевров, выход которых сопровождался фразами «громкое возвращение», «легендарная игра девяностых снова с вами» и «свежее решение в порядком поднадоевшей вселенной». Мы вспомним о лучших перезапусках серий. Этот год принес нам несколько великолепных возвращений былых легенд: помолодевшая Лара Крофт и обновленный SimCity. Но немало их было и до этого.

Мы не обойдем вниманием трехмерное воплощение арабского парня в белых одеждах — Prince of Persia: The Sands of Time. Также вспомним о перезапусках серий Devil May Cry, Alone in the Dark, Medal of Honor. Найдется место и для тактической борьбы с инопланетянами — XCOM.

Ретро: 5-10-15-20

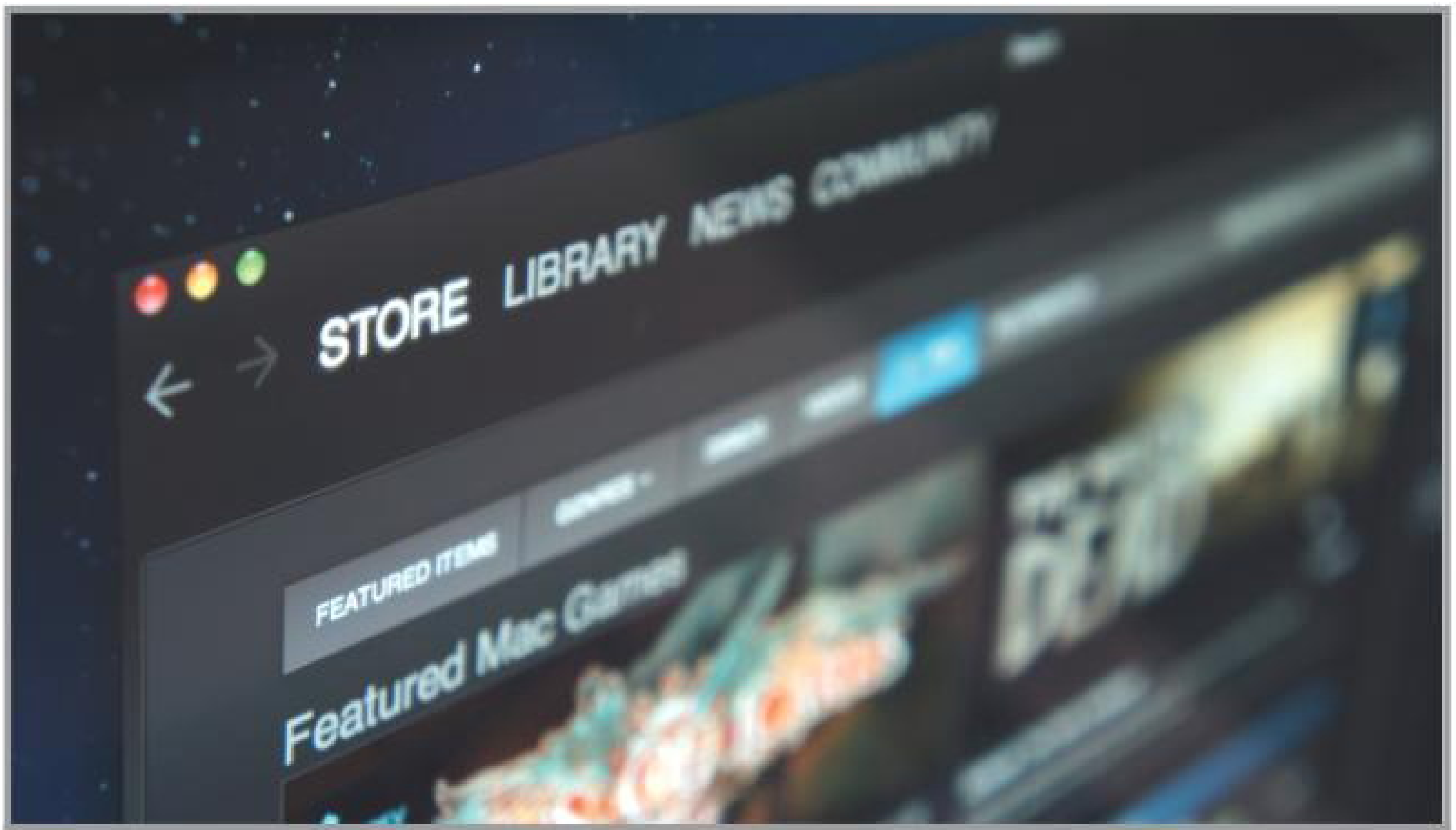
Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности. **В этом выпуске:** нетипичная игра от Electronic Arts — научно-фантастический ужастик Dead Space, про космос, инопланетян и экстремальный ремонт корабля. Освоение солнечного Лос-Сантоса прервем воспоминаниями о знойном Vice City все той же серии GTA. Тим Шейфер и его забавные мертвецы — оригинальный трехмерный квест Grim Fandango про четырехлетнее загробное путешествие. Myst — легендарная первая часть рассказа про таинственный остров и миры-книги.



Три анонса от Valve

Бесчеловечные эксперименты Valve над людьми продолжаются. Можно ли умереть от любопытства? Сколько может прожить человек без Half-Life 3? Можно ли сделать казуала линуксоидом?

В середине сентября Гейб Ньюэлл дал интервью, где высказал свои мысли о PC, Linux и будущем игровой индустрии. И мы уже собирались было написать статью на ту же тему, как **Valve** объявила о приближении трех анонсов, которые «расширят вселенную Steam». «Три анонса! Вы понимаете: три! Это же намек на **Half-Life 3**! Дождались, родимые, дождались», — радостно шептали фанаты Half-Life, утирая с глаз слезы счастья. Однако у Valve были другие планы…



Иронично, что на фоне заявлений про открытость платформы Valve все-таки привязывают игры к аккаунту Steam, и если сервис в один прекрасный день прикроют, то никакой коллекции игр у пользователя не останется.

Чур я буду паравоз

Когда мы говорим о ПК, мы подразумеваем компьютеры на базе архитектуры x86. Хотя это, конечно, не определяющее его свойство. Архитектура x86 далеко не самая совершенная и сама по себе никогда не смогла бы стать залогом успеха платформы. Главная суть ПК — в его открытости и независимости. Именно открытость позволила ПК сломить всех конкурентов, помогла пережить нашествие пиратов и бойкот со стороны разработчиков, дает силы сопротивляться нашествию мобильных платформ на базе ARM.

Этот могучий богатырь мог бы побороть любого врага, вот только порой друзья оказываются куда страшнее недругов. Операционная система Windows, единоличный монополист на рынке ПК, до некоторых пор не мешала его развитию. Однако в начале XXI века зависимость от Windows стала тяготить **Microsoft**, и она начала искать новые рынки. Игры, цифровой контент, сервисы, мобильный сектор, производство железа…

В теории это было очень верным и правильным решением. Вот только Microsoft есть Microsoft. За что бы она ни бралась, все заканчивалось в лучшем случае ничем, а в худшем — катастрофой. Xbox 360 может показаться весьма успешным предприятием, но, если верить экспертам, он тоже не принес хоть сколько-то существенной прибыли.

Увлекшись своими многочисленными прожектами, Microsoft полностью забила на развитие игрового потенциала ОС, благодаря чему Windows 7 как игровая платформа ничем не отличается от Windows 95, только глюков поменьше: ни сервисов, ни работы с создателями игр, вообще ничего. Есть даже мнение, что Microsoft сознательно саботировала развитие ПК, — однако об этом мы поговорим чуть ниже, в следующем материале нашей рубрики. Все воспринимали подобную ситуацию как неизбежное зло, потому что Windows оставалась самой популярной открытой платформой.

Главный вопрос — как быстро Valve настроят совместимость игр с новой ОС и каким образом это сделают.

Серьезный конкурент

От лица инди-разработчиков выступил глава студии **Paradox Interactive** Фредрик Уэстер: «Все зависит от того, насколько открытой будет ОС и как много игроков будет ей пользоваться. Если продажи компьютеров со SteamOS будут хорошими, то это, безусловно, привлечет инди-разработчиков. Они знают, как усердно Valve поддерживает инди-индустрию. Думаю, в итоге получится серьезный конкурент для консолей, который заставит производителей приставок стать более открытыми».

Особенно рад поддержке инди-разработчиков Фил Фиш. Продажи Fez на PC и Xbox 360 — небо и земля. Как говорит Фиш: «The shit is bananers!»

Последней каплей стал выпуск Windows 8. Компания сделала платформу закрытой, что полностью противоречило концепции ПК. И пусть закрытость была частичной и касалась только приложений, использующих плиточный интерфейс, намек, сделанный Microsoft, дошел до всех: игры в открытость и толерантность закончились.

Стало ясно, что нужно что-то менять. **Apple** имеет открытую Mac OS, но рынок ПК-игр ее не интересует, есть дела поважнее. Linux свободный и бесплатный, но производители железа его игнорируют — слишком мало пользователей. Отсюда проблемы с драйверами и трудности с настройками, которые отпугивают и без того небольшое количество желающих на него перейти. Мобильные системы типа Android, в принципе, могут работать на ПК (есть даже вполне рабочая версия Android-x86), однако до настольных систем им, прямо скажем, далеко.

Кто же возьмет на себя труд менять ход развития целой индустрии? Кто станет локомотивом, который потянет за собой рынок ПК-игр? Разумеется тот, кто может пострадать от бездействия больше всех, то есть компания Valve со своим сервисом Steam. Если в один прекрасный день Microsoft закроет Windows и начнет продавать игры через собственный магазин, Valve останется без бизнеса. А бизнес этот очень и очень доходный. Пока консоли и ПК переживают кризис, продажи на Steam за год выросли на 76%. Если Valve этого лишится, придется снова вспоминать, как делают игры. Это же будет настоящая катастрофа! Как можно ее избежать?

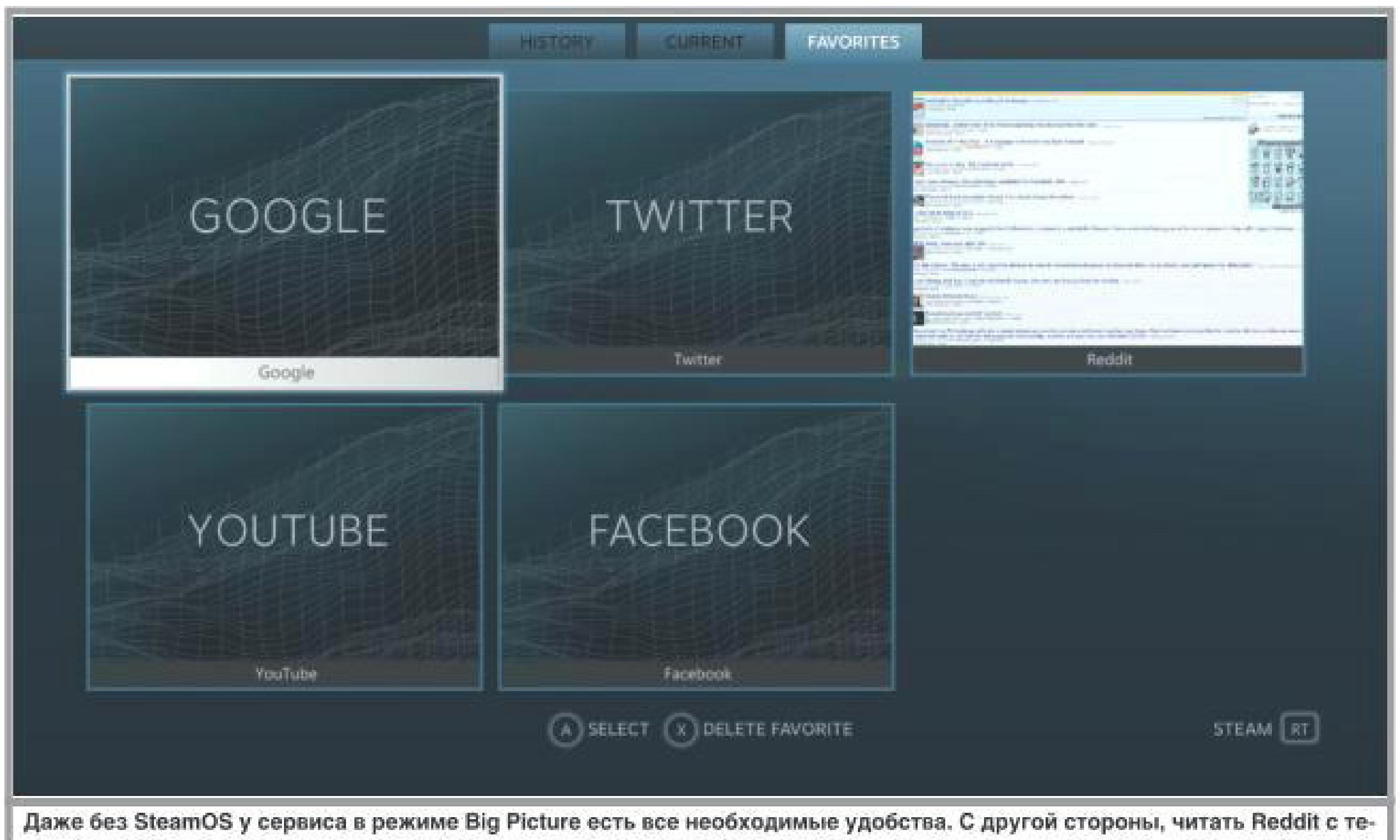
Вопросы без ответов

И вот настал день первого анонса. Счетчик на специальной страничке отсчитал последние секунды, и глазам изумленной публики предстала страничка с пресс-релизом, рассказывающим о новой операционной системе под названием SteamOS. Обычно Valve говорит со своими пользователями на человеческом языке, но тут почему-то выбрала так ненавидимый многими птичий язык маркетологов — ну, вы знаете, когда вам целый час говорят про то, что «каждый участник приумножает удовольствие», про «поощрение инноваций» и про то, что нам, вы не поверите, «не придется отказываться от своих любимых игр», — а в результате даже и не поймешь, о чем вообще шла речь.

Ни скриншотов, ни видео, да и подробностей с гулькин нос, так что порой вопросов становилось даже больше, чем раньше. По крайней мере, сознались, что SteamOS базируется на Linux, и на том спасибо. Но что там с программами? Как с совместимостью? Будет ли это ограниченная в возможностях игровая платформа или же полноценная настольная ОС? Одни вопросы без ответов.

Не менее загадочно звучит пункт о «значительном улучшении производительности обработки графики». Лучше по сравнению с чем? Если с обычными версиями Linux, то, возможно, речь идет о сотрудничестве с производителями железа, которые теперь начнут своевременно выпускать драйвера и заботиться об оптимизации работы своих устройств. Если же сравнивают с Windows, то дело может быть куда серьезнее. Разработчики игр, равно как и производители видеокарт, давно ищут способы увеличить скорость работы ПК, но все упирается в тормозной DirectX. Вряд ли речь идет о Mantle API (новая альтернатива DirectX от AMD, подробности читайте в следующей статье), потому что Valve сообщила, что вела разработку совместно с NVIDIA. Но возможно, что какое-то решение этой проблемы было найдено.

Скорость скоростью, только куда ее использовать, ведь в на-



Даже без SteamOS у сервиса в режиме Big Picture есть все необходимые удобства. С другой стороны, читать Reddit с телевизионного экрана — сомнительная затея.

Поначалу идея с OnLive будоражила умы, но технология слишком уж сильно зависит от разных внешних факторов. В том числе и от качества вашего соединения.

стоящее время каталог Linux-игр может вогнать в тоску даже нетребовательного казуала. Раньше ходили слухи, что Valve будет использовать некий аналог Wine, эмулятор для запуска Windows-программ (хотя на самом деле это не эмулятор, а имитатор программного интерфейса Windows). Единственный недостаток Wine — все делается на энтузиазме, поэтому для безглючной работы требуется официальная поддержка со стороны разработчика игры или же хотя бы группа толковых программистов, которые будут активно развивать программу. Считалось, что Valve сможет легко это обеспечить, позволив игрокам безболезненно перейти на новую платформу. Как бы не так!

Стриминг домашнего разлива

Valve выбрала другой путь — стриминг, причем не облачный, а локальный. Для начала разберемся с терминами. Локальный стриминг позволяет запускать игру на компьютере, а затем играть в нее на любом подходящем устройстве. Это позволяет избавиться от множества проблем облачного стриминга. Нет больше тормозов с управлением, вызванных задержками при передаче данных по сети, нет необходимости в качественном канале связи, не нужно платить сервису за использование его серверов. Минусы тоже очевидны: нужно мощное устройство для запуска игр, а радиус действия ограничен несколькими метрами.

Первой идею локального стриминга реализовала Nintendo в своей Wii U. Ее владельцы могут обходиться без телевизора, используя геймпад в роли этакого здорового домашнего портатива. Затем Sony анонсировала Remote Play, позволявший подключать Vita к PS3, используя его в роли геймпада с экраном. Но многие игры на PS3 использовали всю оперативную память без остатка, не оставляя места для запуска Remote Play, поэтому в полную силу эта фишка заработает только на PS4.

Такой локальный стриминг понятен и логичен, однако Valve предлагает сделать нечто совершенно иное — стримить игру с ПК, где установлена Windows, на устройство со SteamOS. Если вы задались сейчас вопросом, а зачем это вообще нужно и не проще ли просто поиграть сразу на ПК, отвечаем: да, для большинства игроков так будет проще. Только Valve сейчас нацелена не на ПК-игроков, которые и так все ее, а на консольщиков, любящих играть с геймпадом перед большим телевизором. Хотя и среди ПК-братии становится все больше владельцев гостиных с большими телевизорами, любящих расслабиться там на диване за любимой игрушкой.

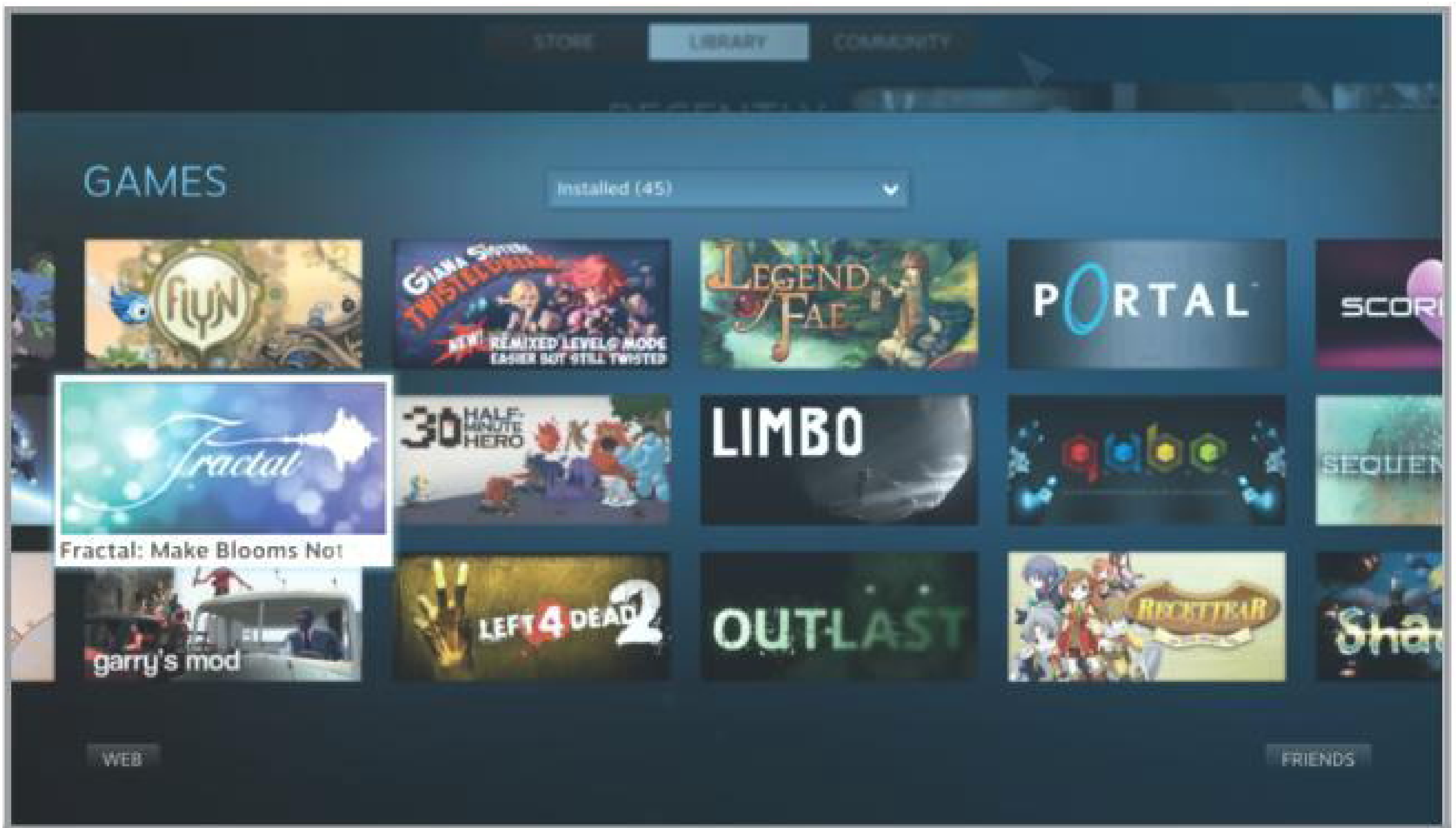
Именно для них все это и придумано. Покупается Steam Box, он входит в домашнюю сеть, находит включенный компьютер с Windows, где установлен Steam, и все, оба компьютера связаны тесными узами стриминга. Выбираете понравившееся название и начинаете играть — по сути, вы играете на домашнем компьютере, а Steam Box выступает лишь в качестве ретранслятора, выдавая картинку на телевизор и отсылая сигналы управления с геймпада.

В отличие от облачного стриминга, когда сигналу приходится преодолеть сотни километров проводов и поплутать по кишкам нескольких серверов, домашний стриминг позволяет обеспечить высшее качество картинки с минимальными задержками. А если появится вариант SteamOS для планшетов и телефонов, то такой стриминг может стать востребованным и среди ветеранов ПК. Кто же откажется поваляться на диване, тыкая пальцем в Civilization 5. И такой вариант совсем не фантастика. Как раз в этом году появилась мобильная версия Ubuntu, а ведь именно Ubuntu — любимый дистрибутив Valve.

Все как у больших

Современная игровая платформа — это не только и даже не столько игры, сколько прочие развлечения. Анонс обещает, что скоро Valve начнет внедрять в Steam и SteamOS поддержку онлайновых медиасервисов, которые обеспечат пользователей музыкой, фильмами и телепередачами. Казалось бы, мелочь, ведь эти сервисы и так работают на ПК, однако западные игроки, избалованные консолями, вполне могут оценить. Нашим же игрокам все эти сервисы совершенно безразличны, потому что для фанатов русского языка западная индустрия может предложить только учебник по английскому.

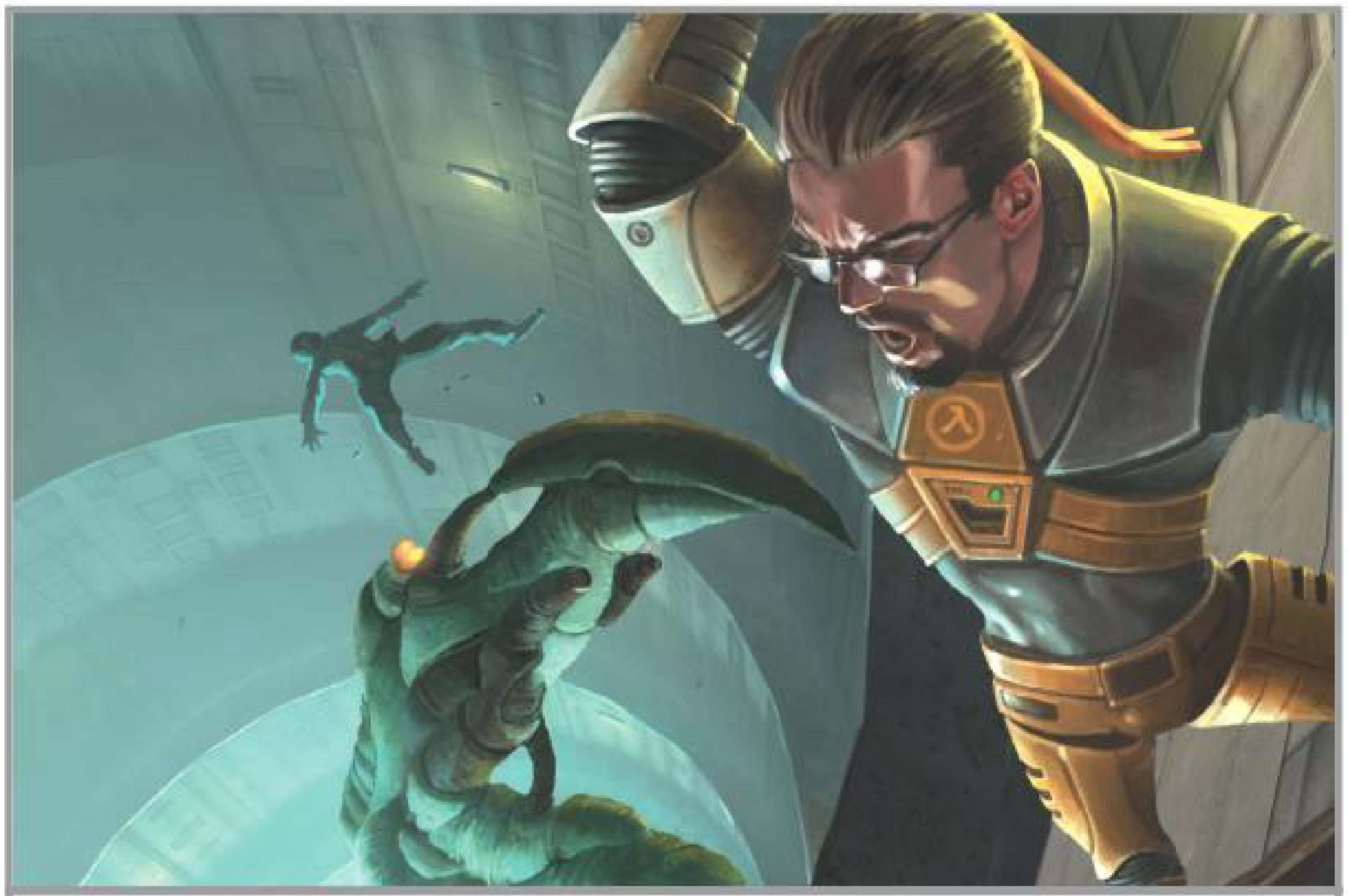
Другой удобной фишкой станет облачный сервис Steam Cloud — похоже, что он будет



Перспектива получить SteamOS на планшет привлекает больше всего. Интересно, насколько эффективнее станет работать, скажем, Razer Edge?

Забавная диковинка

Глава **Gearbox Software** Рэнди Пичфорд тоже считает, что для успеха надо набрать критическую массу игроков, но, чтобы их завлечь, Valve нужно предложить им что-то особенное. Например, Half-Life 3. Потому что без этого SteamOS не более чем забавная диковинка. «Если не будет крутого эксклюзива, думаю, вся индустрия будет просто с любопытством наблюдать за развитием событий и при этом ничего не делать. Если же такой эксклюзив появится и начнет привлекать игроков, люди перестанут просто глазеть и начнут изучать, какие возможности им предлагают».



Интересно, сможет ли гипотетическая Half-Life 3 оправдать ожидания или лопнет пузырем, как другие долгострои? Тут уж никакая эксклюзивность не поможет.

доступен везде, а не только на SteamOS. Там можно будет хранить файлы, настройки и сохранения. Поставив игру на паузу, к примеру, на игровом ПК с Windows, вы сможете продолжить играть с того же места на своем рабочем «Макбуке». При этом второй раз покупать игру будет не нужно, так как в Steam игры продаются сразу для всех платформ: Windows, Linux, SteamOS и Mac. Еще недавно это было бы просто невозможным, операционные системы были как крепости, перейти через стены которых было очень непросто.

Сейчас же барьеров остается все меньше и меньше, создавать и оптимизировать игры под разные платформы все проще. Именно в этом кроется главная перспектива SteamOS. Игр, конечно, нет, и это проблема, но с каждым месяцем эта проблема будет становиться все меньше и меньше, зато преимущества — открытость, бесплатность, активная поддержка и развитие — будут значить все больше.

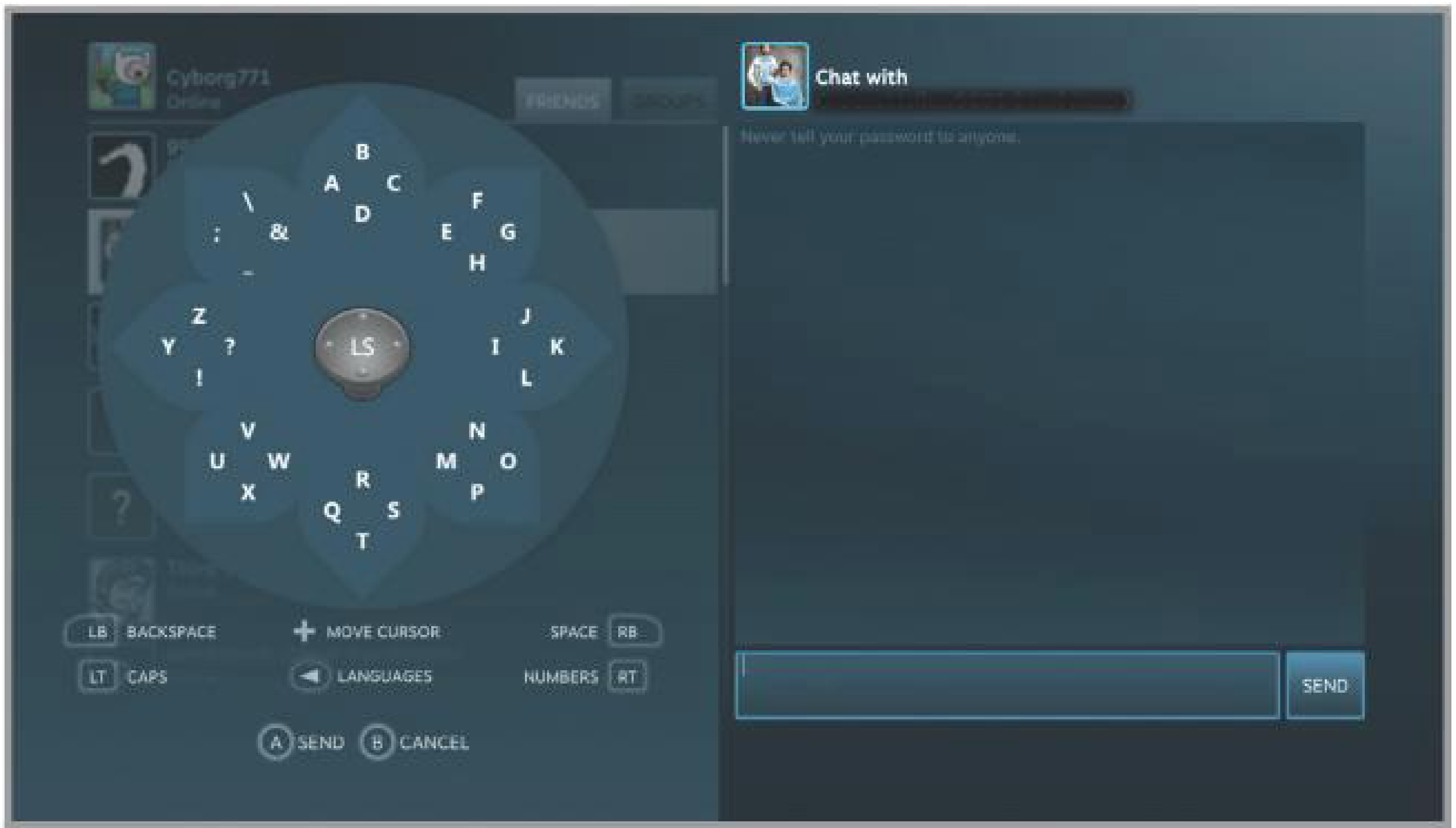
Восстание машин

Второй анонс познакомил нас со Steam Machines. И опять никаких фотографий или подробностей. Лишь факт, что в 2014 году производители компьютеров начнут поставлять на рынок эти самые Steam Machines, устройства под управлением SteamOS — самых разных размеров, форм и расцветок, с разным содержимым, ориентированные на разные задачи. Одни будут скорее даже не компьютерами, а маленькими бесшумными медиацентрами, способными лишь поддерживать стриминг с игровой машины. Другие будут похожи на обычные ПК, мощные компьютеры, с возможностью апгрейда. Хотя почему похожи? Это и будут ПК, разве что собранные по особому стандарту.

Собственно, Steam Machines — это не какие-то конкретные устройства, а единый стандарт, позволяющий упорядочить слишком уж разношерстный рынок ПК-железа. Именно это неупорядоченное разнообразие обеспечивает Microsoft монополию на рынке: все производители поддерживают Windows, поэтому ей беспокоиться не о чем, но как только на рынок пытается сунуться новая ОС — ее встречает непреодолимый барьер в виде отсутствия драйверов. Тот же Linux. Многие и рады бы на него перейти, вот только сканер работать не будет — драйвера нет. И для принтера тоже нет. И для звуковой карты. А для видеокарты? Для нее драйвера есть, конечно же. Только они не работают. Но ничего, вы их напильником попилите, и встанут как родные.

Поэтому-то и необходимо тесное сотрудничество с производителями. Отобрать самых лучших поставщиков, заставить их написать драйвера, затем собрать грамотные устройства, чтобы не грелись, были мощными и недорогими. Что получилось в итоге, обещали скоро рассказать и показать, а пока подумаем, что же случилось со Steam Box? Именно так, по привычке, продолжают называть гипотетический эталонный компьютер от самой Valve.

Точнее, компьютер этот вполне реальный, имеет внутреннее имя Bigfoot, однако не факт, что он когда-нибудь попадет в продажу. В пресс-релизе говорится, что собственный про-



Все-таки каким бы навороченным ни был игровой контроллер, вводить текст, например, в Facebook будет несколько неудобно.

Вот этот элегантный прототип называется Piston. Надеемся, что у новых Steam-аппаратов не будет проблем с охлаждением.

тотип Valve использует только для внутреннего тестирования. Может, это и к лучшему. Когда Microsoft решила выпускать собственные планшеты Surface, производители сильно на нее обиделись, так как им такая конкуренция была совершенно не нужна. Чем все закончилось, известно всем. Эталонная модель сразу ставит всех остальных участников рынка в невыгодное положение, снижая их интерес. Уж лучше пусть борются между собой.

Не мышонок, не лягушка

Valve сразу предупредила, что анонсы не будут связаны с играми. Все говорили, что третьим анонсом станет геймпад (об этом практически прямым текстом сообщалось в конце второго анонса), тем не менее фанаты Half-Life 3 верили до последнего. Но чудеса случаются только в кино, Библии и при наличии достаточного количества денег. Поэтому третьим анонсом действительно стал фирменный геймпад.

От обычного он отличается непривычным расположением кнопок и отсутствием стиков. Вместо них — два овальных тачпада с хитрой вибросистемой на базе электромагнитов. В отличие от обычных вибраторов из моторчика с эксцентриком, тачпады контроллера Steam могут вибрировать в очень широком диапазоне частот. С помощью тактильной отдачи тачпады способны имитировать чувство сопротивления движению пальца, передавать текстуру материала, их даже можно использовать в качестве динамиков.

Благодаря столь точной обратной связи возможности тачпадов выросли на порядок. Например, они могут имитировать трекбол: проводим пальцем и чувствуем, как будто привели в движение большое тяжелое колесо. Оно чуть гудит и подрагивает, вращаясь вокруг своей оси, постепенно замедляя свой бег. Прижимаешь его пальцем, и оно останавливается. Или же можно превратить тачпад в четыре кнопки (а то многие жалуются, что они неудобно расположены). Кнопки эти будет легко найти на ощупь — определить, какая из них где, поможет все та же виброотдача.

К двум чудо-трекпадам прилагается сенсорный экран и куча кнопок (тачпады и экран тоже нажимаются). Сами мы, к сожалению, геймпад пока не опробовали, но отзывы поступают самые положительные. Контроллер позволяет эффективно заменить клавиатуру и мышь в одиночных играх (в онлайновые шутеры все-таки лучше не соваться, порвут-с), отлично заменяет геймпад в тех же шутерах и экшенах, но уступает им в аркадных играх.

В общем, Valve создала очень универсальное устройство, достаточное удобное, чтобы без проблем перейти на него с любого типа управления, и при этом не требующее дополнительных оптимизаций со стороны разработчика. А уж если привыкнуть и заточить игру специально под него... Может получиться настоящий хит. По крайней мере, в одном этом геймпаде свежих идей больше, чем во всех некстгенах, вместе взятых.

Заключение

Как видим, анонс оставил много вопросов, ответов на которые пока нет. Хотя о большей их части беспокоиться совершенно не стоит. Например, не надо бояться, что SteamOS выйдет плохой. Даже если ее заточат исключительно под геймпад и большой экран, превратив из настольной ОС в игрушку, все равно останется нормальный Linux, который, мы надеемся, получит все

Прототип выглядит не так привлекательно, как устройство на иллюстрации: корпус вывели 3D-принтером, вместо сенсорного дисплея четыре неказистые кнопки.

Право выбора

Вице-президент **Tripwire Interactive** Алан Уилсон учит нас мыслить позитивно и во всем искать только хорошее: «Начинается битва за место в гостиной: OUYA и другие платформы на Android, новые Xbox и PlayStation, теперь еще и Steam присоединился. Кто-то победит, кто-то проиграет, но для игроков в любом случае наступают замечательные времена. Они получат выбор. Настоящий выбор, а не просто «вариант А» или «вариант Б». Что насчет нового контроллера? Знаете, я старый фанат ПК, но я все-таки его попробую. Если не понравится — ну и пусть, никто же не заставляет меня его использовать. В этом и есть главный смысл — выбор. Спасибо, Valve!»

С появлением Steam Box у потребителя появится еще одна причина не брать OUYA.

бонусы SteamOS: поддержку драйверами, играми, новым железом. В этом и есть преимущество свободной платформы. Та же ситуация со Steam Machines. По сути, весь этот стандарт не более чем список одобренного железа, которое гарантированно будет иметь драйвера для Linux. Поэтому каждый сможет собрать собственный Steam Box самостоятельно, чтобы не переплачивать за логотипы, — было бы желание. Можно даже поставить Linux или SteamOS на имеющийся компьютер, хотя тут уже без гарантий.

Беспокоит совсем другое. Главная задача Valve — дать затее достаточный начальный толчок, чтобы она переросла в нечто большее, чем появление игровой версии Linux с кучкой фирменных ПК. Чтобы SteamOS стала новым стандартом для всей индустрии, нужны разработчики, и не те инди-студии, делающие проекты на Unity, и не редкие энтузиасты, с которыми удастся договориться напрямую, а все — абсолютно все, какие есть.

К сожалению, пока Valve не удалось придать своей затее серьезного стартового ускорения. Больше всего SteamOS мешает костыль в виде стриминга вместо полноценного решения в виде аналога Windows-эмулятора Wine. Возможно, Valve не хотела бодаться с юристами Microsoft: хотя в текущий момент считается, что Wine существует вполне легально, в судах это никто не проверял. Возможно, были еще какие-то причины, да это и не важно. Костыль есть костыль.

Казуал-консольщик не будет создавать домашнюю сеть из двух компьютеров, чтобы во что-то поиграть. Продвинутый пользователь ПК, которому не нужны геймпады-телевизоры, не перейдет с Windows на SteamOS, потому что там не во что играть. SteamOS остается рассчитывать только на «средний класс», активно пользующийся ПК, но желающий комфортной игры на диване, а также тех, кому будет достаточно новых релизов и бесплатных игр. Насколько большим и активным будет этот средний класс, как быстро будет пополняться ассортимент Linux-игр — покажет время.

Еще одной серьезной слабостью является отсутствие мощного эксклюзива, который мог бы оправдать переход на новую платформу. Эксклюзива уровня Half-Life 3. Понятно, что эксклюзивы — дело наживное, но в текущий момент повода менять платформу просто нет. Разве что если вы ненавидите Windows так сильно, что даже кушать нормально не можете. За всех остальных Valve придется как следует побороться. ■

Томми Рефенес из Team Meat поиграл на новом контроллере в Super Meat Boy и Spelunky. Пад от Xbox 360 ему показался удобнее, но, по словам Томми, девайс от Valve неплохо справляется со сложными платформерами.

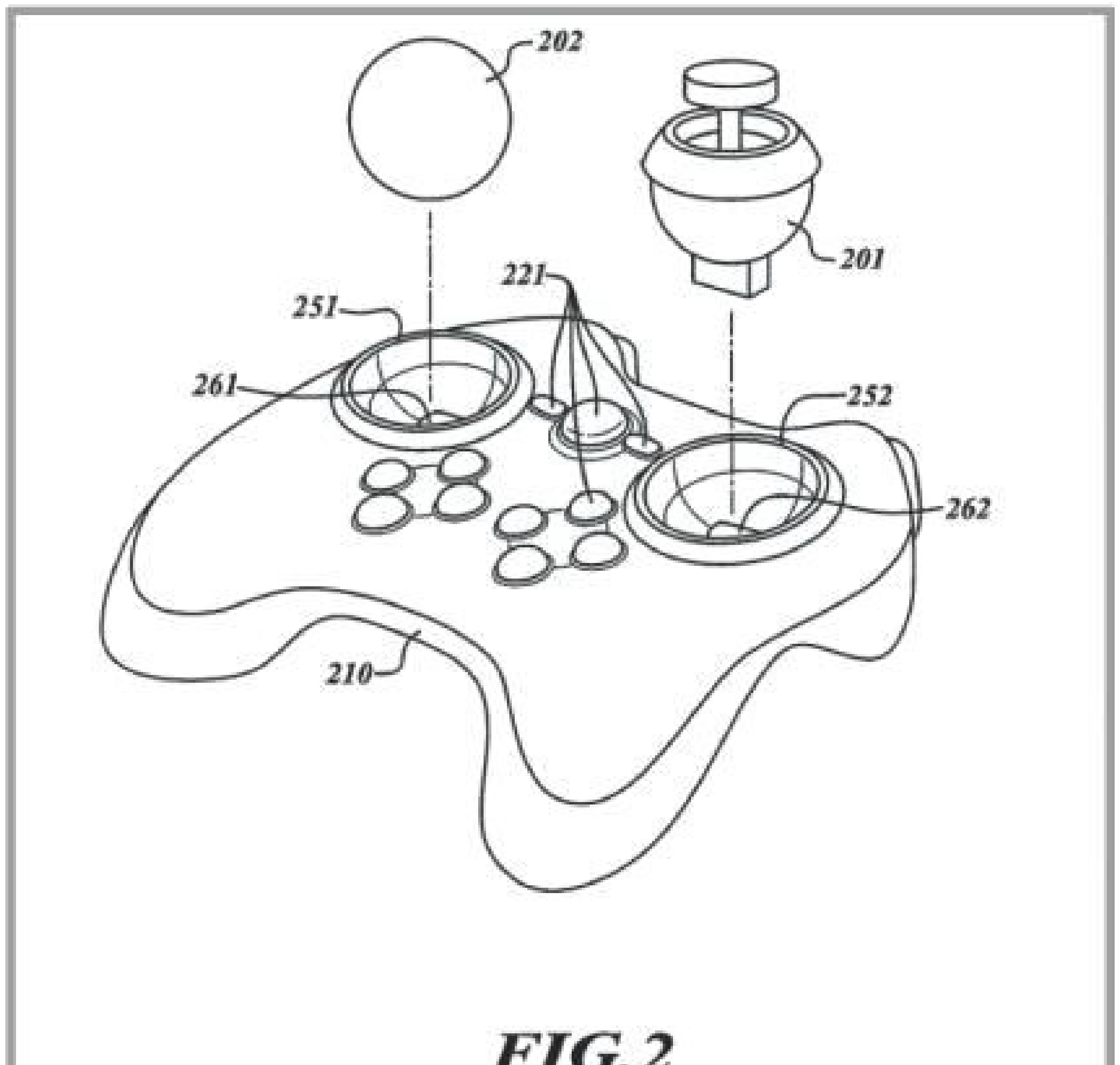


FIG.2

Кажется, Valve долго экспериментировала с формой и даже запатентовала модель со съемными элементами управления.

К западу от востока

Выставка TGS 2013 как зеркало японского игропрома. Безуспешная попытка рассказать хоть что-то о выставке Tokyo Game Show 2013, провалившаяся по причине того, что говорить о культуре Японии, аниме и тяжелой судьбе японского игропрома оказалось гораздо интереснее

Фотография Дмитрия Юдо

Добро пожаловать на Tokyo Game Show 2013!

Выставки бывают трех типов: суперинтересные, как E3, среднеинтересные, как gamescom, и совсем неинтересные, как Tokyo Game Show 2013, которая в этом году была особенно унылой. Казалось бы, о чем писать? Пустить ее в расход, да и забыть! Ан нет. Как оказалось, когда все очень плохо — становится только интереснее. Нет никаких особо важных новостей и анонсов, а значит, можно спокойно поговорить о судьбах мира и на прочие отвлеченные темы. Поэтому в этой статье, формально посвященной TGS 2013, самой выставке будет уделено не слишком много внимания. Зато мы вдоволь поговорим о японской игровой индустрии, о ее кризисе, о японских разработчиках (впрочем, о западных мы тоже поговорим), о японской культуре и даже об аниме (мы честно не понимаем, как оно пробралось в статью, но выкидывать было жалко, ня!).

Что скрывают цифры

Если верить статистике, Tokyo Game Show находится на пике своей формы, в очередной раз побив свой рекорд посещаемости. За четыре дня, с 19 по 22 сентября, выставка пропустила через себя 270 тысяч человек, почти на 50 тысяч больше, чем в прошлом году. Количество компаний-участниц выросло с 209 до 352. TGS стала более интернациональной: если в прошлом году в ней приняли участие 19 стран, то теперь их стало 33. Цифры внушительные, и нам бы поздравить японцев да порадоваться за них, но, увы, вся эта статистика совершенно не отражает реального положения дел.

Конечно, в последние два дня, когда залы TGS были открыты для широкой публики, здесь был аншлаг — игровая индустрия охватывает все большую аудиторию, поэтому в игроках недостатка нет. Однако в первые два дня, отведенные для журналистов и бизнесменов, здесь было пустовато. Крупные корпорации успели отстреляться на E3 и gamescom, а игры местных студий, предназначенные для внутреннего рынка, западной аудитории не интересны.

Так что западных журналистов выставка не привлекала. Никаких новостей, разве что косп-

Невоспетые герои

Совсем без анонсов не обошлось: студия **Playdek** заявила о разработке целой серии ролевых игр **Unsung Story**. В качестве пробного шара в 2014 году они выпустят карточную игру, над которой работает французский дизайнер настольных игр Кристоф Беланжи, — но следующий их проект будет куда интереснее. Это тактическая ролевая игра **Unsung Story: Tale of the Guardians**, создаваемая совместно с легендарным геймдизайнером Ясуми Мацуно, на чьем счету такие известные игры, как **Final Fantasy Tactics**, **Vagrant Story**, **Tactics Ogre** и **Final Fantasy XII**.

Действие Unsung Story: Tale of the Guardians будет происходить в фэнтезийном средневековом мире Расфалия, стране, где правит магия и холодная сталь клинка. Вот уже полстолетия эти земли раздирает кровопролитная война между девятью государствами. Игрок не будет ни вождем, ни даже генералом, вместо этого он получит роль самого обыкновенного солдата. Геймплей игры по духу будет напоминать Final Fantasy Tactics, а на поле боя сойдутся не гигантские армии, а небольшие отряды в несколько воинов. Крайне заманчивое описание!

леером поснимать да на новые трейлеры поглазеть. И это лишь полбеды. Как известно, выставки уровня TGS делают не для того, чтобы игроков порадовать, — на них встречаются представители игровой индустрии. К сожалению, TGS нечем похвастать и здесь. Дела главным образом вели местные издатели и разработчики, а вот их западных коллег японский рынок привлекает все меньше и меньше. Большая часть европейских и американских игр продаются здесь ни шатко ни валко — так, например, популярнейший жанр шутеров, по которому сходит с ума весь мир, тут является чуть ли не аутсайдером. **Call of Duty**, **Halo**, **Far Cry**? Гомэн насай, гайдзинсан, это не к нам, дэсу…

Как ни печально констатировать, но японская игровая индустрия медленно разваливается на две части: одна начинает работать на западных игроков, начисто теряя связи с местной аудиторией, а вторая, наоборот, работает исключительно на внутренний рынок, замыкаясь в себе и отгораживаясь от всего остального мира. При этом может показаться, что все в порядке: денег у японских игроков много, да и самих их миллионы, продажи очень приличные, куча игр, мерчандайза, толпы людей ходят с родными 3DS вместо буржуйских «айфонов»…

Все это правда, только того локомотива, который двигал раньше мировой игропром, больше нет. Уголь кончился, колеса отвалились, а вагоны прицепили к другому паровозу, который увез их из Страны восходящего солнца прямо в багровый закат, и TGS 2013 из кузницы трендов превратилась в еще одну местную выставку. Что же пошло не так?

Скажи миру НЯ

Говорить о том, что пошло не так, можно лишь в ретроспективе ожиданий, которые возлагались на японских разработчиков лет 10-15 тому назад. К началу XXI века Япония была главным законодателем игровой моды. Ее видеоигры собирали примерно 50% от мировых продаж, а неяпонских консолей не существовало вовсе. Большая часть западной игровой индустрии жила на положении нынешних индистудий: ну делают что-то там на ПК, да и черт с ними.

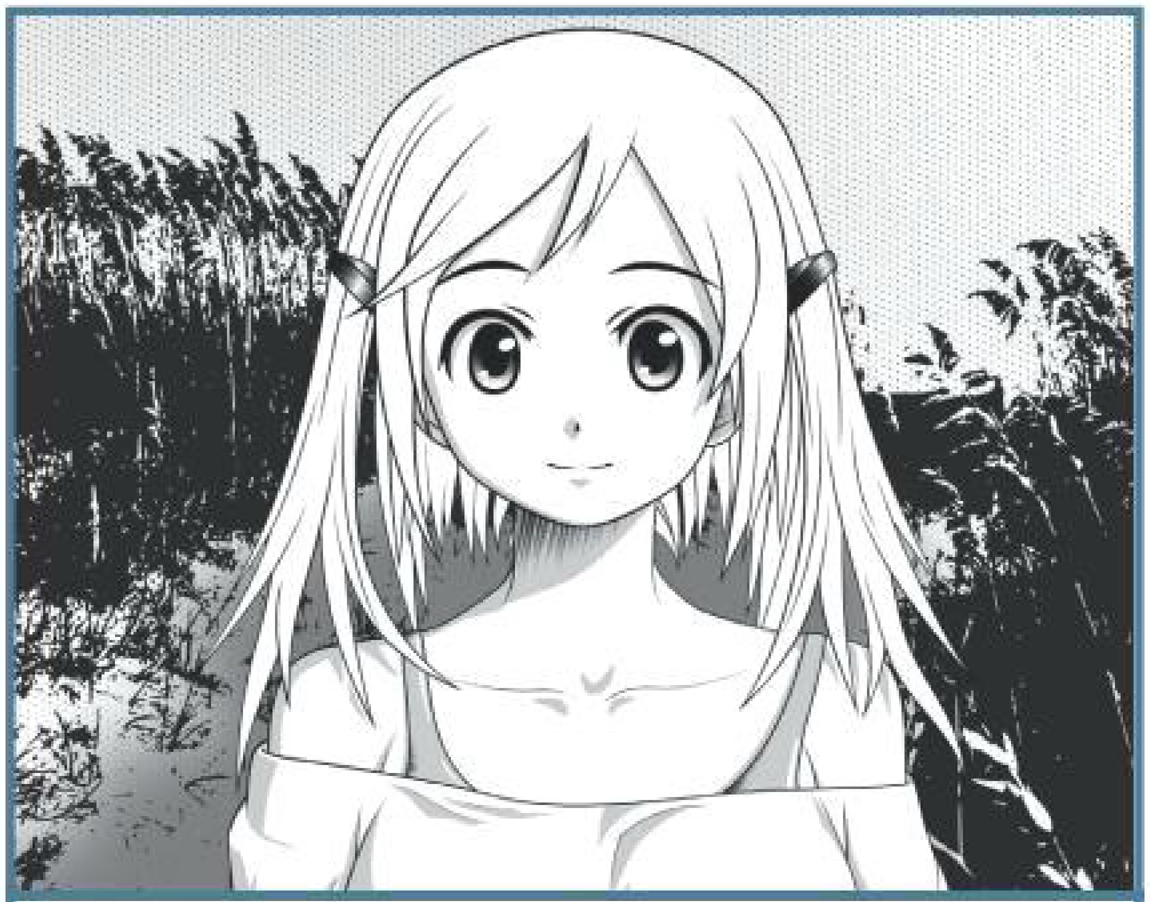
Весь мир был уверен, что скучные и сложные ПК в считанные годы станут пережитком прошлого, а их место займут

Фотографии TAKA@P.P.R.S

Особенность азиатских выставок: совершенно невообразимое количество девушек. Это не только в Японии так, в том же Китае не лучше. То есть не хуже.

Фотографии Дмитрия Юдо

Боевые отряды супермоделей к приему посетителей готовы!



Манга — это черно-белые комиксы, благодаря которым и появился характерный визуальный аниме-стиль. Хотя на самом деле это вовсе не комиксы, а японская разновидность графических романов.

Наследие «золотого века» кино, «Семь самураев». В итоге дороговизна все-таки прикончила японский кинематограф: снимали все меньше и меньше, затем перешли на дешевое независимое кино, а под конец сдались под натиском Голливуда.

дружелюбные приставки, рассчитанные на массового пользователя; кстати, именно благодаря таким настроениям Билл Гейтс и решился в итоге создать Xbox, единственного конкурента консольной империи Страны восходящего солнца. Эта империя была настолько огромна и могуча, что по всем законам жанра она просто обязана была рухнуть. И она рухнула.

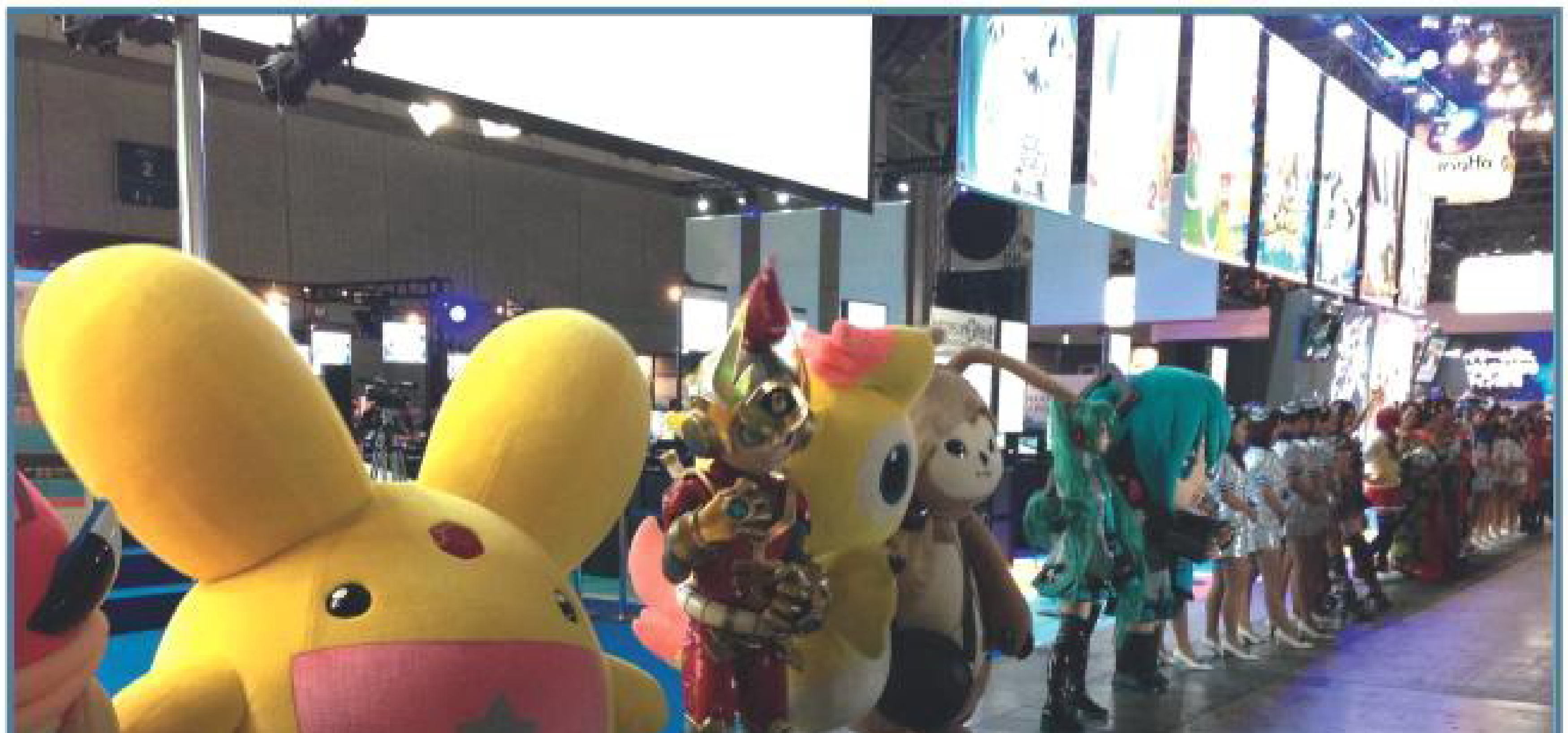
К 2010 году доля японских игр в мировом обороте снизилась в пять раз, составив всего 10%. Имена Сакагути, Миямото, Ямаути, Кодзимы и многих других столпов индустрии перестали внушать священный трепет, а многие и вовсе были забыты. Однако прежде, чем говорить о крушении японского игропрома, придется сделать небольшое отступление, чтобы рассказать вам, в каких условиях он создавался. А для этого придется начать очень издалека, а именно — с аниме. Все верно, с тех самых японских мультиков с большеглазыми девочками и гигантскими человекоподобными роботами.

Аниме как жанр родился не благодаря каким-то высоким идеям. Он появился из-за банального отсутствия денег. Как всем известно, во время кризисов резко возрастает спрос на развлечения. Когда разрушенная Второй мировой войной страна постепенно начинала приходить в себя и требовать не только хлеба, но и зрелищ, оккупировавшие Японию американцы позаботились о том, чтобы этот спрос удовлетворить. Они восстановили кинотеатры и начали показывать там американские фильмы. Чтобы не потерять собственную культуру и противостоять наплыву голливудщины, гордые самураи начали снимать собственное кино — недаром пятидесятые годы считаются «золотым веком» японского кинематографа. Однако снимать фильмы было дорогим удовольствием. Нужна была дешевая альтернатива, и она нашлась.

Весь уникальный стиль аниме — статичные кадры и панорамы, минимум анимации, выражение эмоций не через картинку, а через голос — все это родилось под влиянием жесточайшей экономии. Несмотря на бедность, аниме ничуть не уступало своим заморским конкурентам. Его создатели брали зрителя не качеством анимации, а качеством сюжета. Ведь если подумать, то как пишут сценарий в Америке? Обычно все начинается с того, что боссы решают снимать фильм, затем ищут деньги и только затем уже нанимают сценариста, чтобы он оформил идею как следует. По заказу можно, конечно, написать хороший сценарий, но гениальная работа требует вдохновения, порой идею вынашивают десятки лет — вспомните, сколько Нолан обдумывал сюжет своего «Начала».

В аниме же ситуация совершенно иная. Здесь в качестве основы обычно используется не сценарий, а манга (разновидность комиксов), которой увлекаются все, от мала до велика. Дети хотят стать знаменитыми мангаками и получать миллионы. В школах есть кружки манги, где каждый может попробовать свои силы. Если у вас есть талант, то вашу работу могут послать на городские состязания и конкурсы. Если сумеете доказать свой талант и там, можете испробовать свои силы на национальных выставках, где ваши работы могут заметить серьезные издательства.

Так как печатать мангу дешево, входной порог не слишком высок, шанс уйти в печать имеют все мало-мальски инте-



С другой стороны к бою готовится дивизия монстров. В общем, ни один посетитель отсюда живым не уйдет, обложили со всех сторон.

Гравитационный беспредел

Помнится, когда портатив Vita только появился в продаже, игр на нем было шиш да маленько. Но уже тогда люди заигрывались **Gravity Rush**. Неизвестно, что стоит благодарить больше — дефицит игр или же оригинальный геймплей, но Gravity Rush тогда получила неплохие оценки и, похоже, собрала достаточный для выпуска сиквела тираж.

На TGS 2013 Sony сделала полуанонс нового проекта, пообещав игру от **Team Gravity** и показав короткий тизер с участием героини первой части по имени Кэт, лихо прыгающей по зданиям вопреки всем законам гравитации. Подробностей о платформах и сроках выхода нет, но по качеству графики можно сделать вывод, что игра опять станет эксклюзивом для PS Vita.

Римская империя рухнула, империя Наполеона тоже рухнула, даже Галактическая империя верховного канцлера Палпатина — и та рухнула! Так что судьба японской игровой империи была предрешена.

На выставке было довольно много японских игр, что называется, «для внутреннего употребления». Это вот, например, музыкальная игра Rhythm & Battle. Не слышали про такую? И не услышите.

ресные работы. Ну а затем уже судьбу манги решают миллионы читателей. И только потом, пройдя многоступенчатую фильтрацию и доказав свою жизнеспособность, манга получает возможность стать основой для аниме-сериала. Поэтому уровень качественных сюжетов в аниме на порядок выше, чем в Голливуде.

В этом и кроется главное различие двух культур: воспитанным на Голливуде потребителям важна обертка (графика, спецэффекты, сюжет), а взращенным на аниме и манге важнее содержимое (подтекст, эмоции, атмосфера). Многие японские зрители просто не могут смотреть большую часть голливудской продукции, она кажется им слишком бездушной. Западные зрители не менее подозрительно относятся к японскому искусству, оно кажется им чересчур непонятным и замороченным.

Monster Hunter 4 в первую же пару дней разошелся тиражом под два миллиона копий. Таких продаж на портативных платформах даже на западных рынках еще поискать.

Восток против Запада

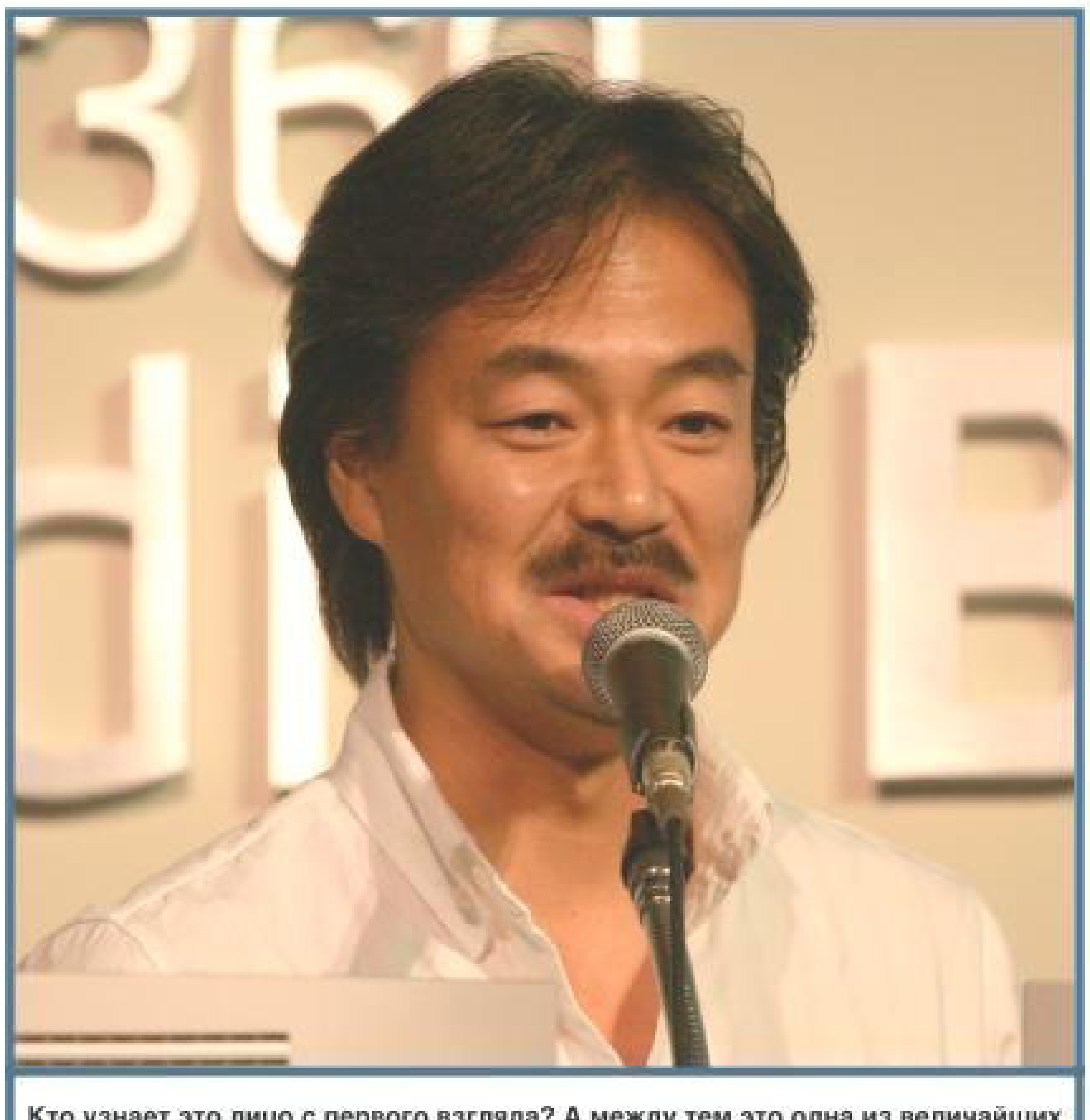
Являясь частью своей культуры, японские игры переняли все ее характерные черты. Японские разработчики никогда не уделяли внимания технической стороне процесса, не имели дела с большими бюджетами, более того, они были очень консервативны: верность традициям всегда была важнейшей чертой национального характера. Но что важнее — японские игры делались для совершенно другой аудитории, обладавшей весьма специфическими требованиями. Им не нужна была графика, зато была важна суть.

Пока приставки были слабыми, создание игр дешевым, а японские геймдизайнеры диктовали моду всему миру, все было хорошо. Первые проблемы появились в середине двухтысячных, с выходом Xbox 360 и PlayStation 3. Именно тогда началась печально известная ныне гонка бюджетов. Графика становилась все совершеннее, стоимость разработки росла, а планка требований повышалась день ото дня. О последствиях такой гонки мы подробно писали в предыдущих наших выпусках, статьях «Вон из мейнстрима» (№5/2013) и «Овес нынче дорог» (№8/2013). Среднебюджетные игры умерли, остались только суперблокбастеры стоимостью в десятки, а то и сотни миллионов, а также россыпь дешевых инди-проектов.

И вот тут-то японская игровая индустрия дала трещину. Японские игры похожи на аниме — это авторские работы со скромным бюджетом, рассчитанные на определенную нишу потребителей. Тот самый вымирающий «средний класс». Раньше успех таких игр обеспечивался гениальными японскими геймдизайнерами, создавшими хиты в духе **Final Fantasy**, однако такие личности — товар штучный, их еще не научились клепать на конвейере, как мангак. Более того, все эти гении имели очень плохую привычку сдуваться после создания пары шедевров.

В отличие от восточных коллег, западные разработчики всегда знали, что бизнес, построенный на индивидуальностях, — это плохой бизнес. Они никогда не полагались на вдохновение, делая свои игры на основе инструкции, графиков, опросов и отчетов аналитиков. Может, их играм недоставало души, зато делались они быстро, качественно и для всех, а главное — приносили прибыль. Когда началась гонка бюджетов, западная индустрия оказалась в своей стихии: чем больше росла стоимость разработки, тем меньше издатели могли

После того как Sony отказалась ставить Windows на свою PlayStation, Билл Гейтс решил, что терпеть такую наглость японских монополистов дальше никак нельзя, и сделал Xbox.



Кто узнает это лицо с первого взгляда? А между тем это одна из величайших икон мира игр, сам Хиронобу Сакагути, создатель Final Fantasy.

МордоDOTAворот

Конечно, влияние западной индустрии на японских разработчиков — это не очень хорошо: теряется их самобытность, национальный колорит. К счастью, так происходит далеко не всегда. Иногда смешение западных идей с японскими традициями порождает очень интересных мутантов. Например, в последнее время в Японии растет интерес к жанру, являющемуся смесью игр типа **Dota** или **League of Legends** с классическими файтингами.

Самым заметным представителем таких гибридов является **J-Stars Victory VS** от **Namco Bandai**, представленный на TGS 2013 в виде играбельной демки. Самые известные аниме-персонажи — Манки Д. Луффи из «Ван-Писа», Ичиго Куросаки из «Блича», Наруто и множество других героев — смогут помериться силами и выяснить, что круче, банкай или как следует прокачанная Gomu Gomu No Bazooka. Суть проста: толпа ко-

личеством до четырех человек выбегает на арену и начинает месить друг друга, стараясь максимально задействовать окружение и возможности своего героя. Можно и головой подумать, и пальцы размять — выглядит довольно интересно. К сожалению, о западном релизе речи пока не идет.

позволить себе рисковать и тем меньше была их вера в гениальных одиночек.

Впрочем, на Западе тоже были свои гениальные одиночки, но они в итоге ушли в инди-индустрию. Благодаря онлайновым сервисам их аудиторией стал весь мир. Несмотря на маленькие бюджеты, они начали толстеть, учиться и набирать силу. Японские же разработчики не слишком хорошо понимали нужды западных игроков, а потому ушли с мирового рынка на внутренний. И хотя игровой рынок Японии очень богатый и активный, такой уход привел к тому, что японские студии начали мельчать и еще больше терять связь с внешним миром.

Все было очень плохо, но, к сожалению, со временем стало еще хуже. Проиграв гонку бюджетов и не влившись в струю инди-движения, японская игровая индустрия прозевала начало цифровой эпохи, упустив свой второй шанс на возрождение. Тут стоит винить даже не консерватизм разработчиков, а просто малую распространенность ПК — японцы предпочитают использовать для игр консоли и мобильники. Они считают ПК слишком дорогим, слишком сложным, всерьез полагая, что там нет никаких игр, кроме «этих тупых гайдзиновских шутеров про войну».

По сей день японский рынок ПК-игр занимает очень скромную нишу. Пока китайские и южнокорейские разработчики захватывали мир своими MMO, японская индустрия все глубже и глубже погружалась в пучину кризиса. И все-таки японские компании — **Sony**, **Nintendo**, **SEGA**, **Square Enix**, **Konami** и другие — являются важнейшей частью мирового игропрома. Давайте посмотрим, как обстоят у них дела сегодня, как им вообще удалось выжить в столь непростой ситуации.

Белый флаг

Выжить японским компаниям удалось просто. Они собрали чемоданы и, размахивая привязанными к палке белыми трусами Хидэо Кодзимы, пошли сдаваться в плен западным интервентам. TGS 2013 наглядно показала вектор движения японского рынка: **GTA 5**, **Battlefield 4**, **Titanfall**, **World of Tanks**. Игр собственного производства здесь становится меньше с каждым годом, из крупных проектов можно отметить разве что **Metal Gear Solid 5** да **The Evil Within**, постеры которой висели на каждом углу (самой игры не показали, увы). Все прочее — мелочь для местного рынка с незнакомыми названиями, от которых язык сломаешь.

Да и самих игр раз от разу становится все меньше и меньше. В этом году было представлено менее тысячи проектов, которые разместили в двух гигантских ангарах, третий же отдали под общепит и торговлю мерчандайзом — все равно он раньше пустовал. Правда, японцы в этом не виноваты, так сейчас везде. Крупных блокбастеров мало, а у инди-студий денег ездить по выставкам просто нет. Особенно у японских инди-разработчиков, многие из которых, в отличие от западных коллег, влачат самое жалкое существование. Цифровых магазинов они избегают, да и нет их тут: на ПК никто не играет, на консоли их не пускают. Так что они сами производят диски и сбывают в магазинчиках. Некоторые даже не делают титры и не указывают своих имен, потому что иногда нелегально используют при разработке материалы из других игр.

Еще четыре года назад, после закрытия TGS 2009, известный геймдизайнер и создатель **Mega Man** Кэйдзи Инафунэ раскритиковал японскую игровую индустрию, заявив, что она «сдулась». Годом позже он говорил, что японские разработчики застряли в прошлом, отстав от остального мира лет на пять. И теперь он с грустью констатировал факт, что за прошедшее время ситуация не улучшилась: «В итоге все стало еще хуже, чем тогда, когда я говорил об этом в прошлые разы. Это просто позор. Хотя еще не все потеряно. Например, неплохие перспективы появились у наших инди-студий — они получили шанс встать на ноги, завести собственные бренды.

Даже сейчас, когда аниме-индустрия явно не бедствует, режиссеры часто используют старые приемы: например, весь накал эмоций легко передать статичной картинкой, анимировав лишь глаза героя.

Стенд Sony, украшенный статуей Кнака в натуральную величину, стал центром внимания для всей выставки.

Microsoft построила на TGS свой обычный зелено-кубический стенд. Не такой большой, как у Sony, но тоже довольно здоровый.

На TGS был еще один гигант, незнакомый нашим игрокам, — издатель мобильных игр Gree. Уж у него-то точно никаких кризисов на повестке дня нет и не предвидится.

Одной из таких потрясающих перспектив является Kickstarter. Лично я завел свой проект на Kickstarter не только для себя самого, но и для того, чтобы показать другим японским разработчикам, что теперь для них открылся новый путь, появились новые возможности».

Тот проект на Kickstarter, который он упоминает, — это **Mighty No. 9**, платформер в стиле знаменитого Mega Man. На момент написания статьи кампания по сбору средств еще не завершена, но уже ясно, что она станет очередным большим успехом Kickstarter и наверняка преодолеет планку в 3 млн долларов. Это лишний раз доказывает, насколько велика ниша японских игр на мировом рынке. Индустрия по их производству загнулась, но фанатов осталось великое множество.

Так что у японского инди-движения все еще впереди. И первые тому доказательства можно было увидеть именно на TGS 2013. Отзвуки глобального инди-бума, который захлестнул всю мировую общественность, сумели докатиться и сюда. Впервые за всю историю организаторы выставки выделили для инди-разработчиков отдельное место. Места было очень мало, но ничего, в тесноте, да не в обиде: 51 студия представила здесь свои игры на малюсеньких мини-стендах, каждый не больше квадратного метра. И пусть приехали сюда в основном иностранные компании, а размеры стендов не позволяли подойти к ним больше чем одному-двум игрокам за раз, интерес со стороны японцев был огромный.

Соня-засоня

Nintendo много лет назад перестала посещать TGS, не появилась она здесь и на этот раз, но ее дух незримо витал над выставкой. Как раз накануне на 3DS вышел **Monster Hunter 4** — в Японии это настоящий систем-селлер для любого портатива. Авторитет этой игры на местном рынке просто огромен, так что ее клонов здесь хватало: **Soul Sacrifice Delta, God Eater Burst**... Вдобавок влияние Monster Hunter ощущалось еще минимум в десятке других игр. Раньше серия была визитной карточкой портативов Sony, но на этот раз разработчики из Capcom ушли к конкуренту, так что стенд этого издательства и здоровенные рекламные щиты игры служили постоянным напоминанием очередного провала Sony на рынке карманных консолей.

Кодзима на связи

На TGS показали геймплей Metal Gear Solid 5, в очередной раз вызвавший волнения среди игроков. Многих сильно озадачивают некоторые нововведения, ~~несовместимые с жизнью~~ не соответствующие духу серии: регенерирующееся здоровье, замедление времени, сокращение длительности кат-сцен, закос геймплея под Splinter Cell и прочее. На этот раз Хидэо Кодзима не стал притворяться глухим и вышел на прямую связь с игроками с помощью «Твиттера».

«Времена меняются. Раньше разработчики сидели в клетке и делали игры сами по себе, но сегодня в разработке могут принять участие и обычные игроки. Мы попытаемся уточнить направление развития нашего проекта, запустив фокус-тест с участием игроков со всего мира. Это, кстати, одна из причин, почему мы основали новую студию в Лос-Анджелесе. Однако, если делать все, что захотят игроки, ничего хорошего не выйдет. Тут говорят, что мы предаем нашу игру, но такое предательство можно оправдать, если оно пойдет на пользу. Игра — это развлечение. Но не простое, а интерактивное. Поэтому нам необходимо подстраивать управление и геймплей под современные требования», — сообщил Кодзима.

Складывается впечатление, что у Sony сейчас очень мало пространства для маневра. Корпорация старается принимать верные решения, но при этом остерегается предпринимать агрессивные действия: не защищает эксклюзивы, так что их уводят все кому не лень, не делает суперскидок, не затевает дорогущие рекламные кампании. Это не очень хорошо для Sony, но очень хорошо для нас с вами. Компания, доведенная до ручки настолько, что вынуждена слушать своих игроков и выполнять все их желания, — это же настоящая мечта!

На пресс-конференции, посвященной TGS 2013, представители Sony говорили именно об этом: по их мнению, новые консоли должны быть «нацелены на пользователя, вдохновлены разработчиками». Что важнее, не только говорили, но и доказывали делом. Пока **Microsoft** продвигает свой SmartGlass, позволяющий использовать мобильные Windows-платформы как второй экран для Xbox, Sony анонсировала PlayStation App — инструмент для разработчиков, с помощью которого они смогут задействовать в играх планшеты и мобильники на базе Android и iOS. В итоге может выйти тот же самый SmartGlass, только гораздо ближе к народу.

После конференции президент **SCE Worldwide Studios** Сюхэй Ёсида рассказал, что в начале 2014 года на облачном сервисе Gaikai появятся PS3-игры, в которые можно будет поиграть на PS4 и PS Vita. Такой чести удостоятся только избранные тайтлы, плюс на первых порах они будут доступны только в Северной Америке. Поэтому не стоит ждать, что сервис сможет

Парящий под высокими сводами ангара чиби-чокобо служил путеводным ориентиром к стенду Square Enix.

Танк на выставках — штука полезная. Мало ли опять фашисты нагрянут, а тут, понимаешь, пройдешь по выставкам и целую бронетанковую дивизию соберешь.

А нам все равно

В отличие от всего мира Япония пока не испытывает особого ажиотажа в отношении приставок нового поколения. Оно и понятно. Игр для PS4 и Xbox One на выставке было мало, игр для Wii U не было вообще. Японцы бесконечно далеки от холиваров на тему «какая приставка лучше», они давно уже знают, что лучшая консоль нового поколения — это PS4, а лучший портатив — 3DS. Поэтому сами приставки их совершенно не интересуют, а только лишь игры к ним. И пока весь мир с нетерпением ловит каждую новость о противостоянии Sony и Microsoft (видео про то, как PS4 при запуске бибикает и шумит вентиляторами, попало в новости и набрало 100 000 просмотров), японцы с чисто буддийским спокойствием ожидают, когда же Sony завезет на PS4 что-нибудь поинтереснее шутеров, предназначенных для западной аудитории. Неудивительно, что ни Microsoft, ни даже Sony не включили Японию в список приоритетных стран, отложив здесь запуск своих консолей до 2014 года.

обеспечить полноценную обратную совместимость игротеки PS3 с новыми консолями Sony. В частности, время запуска на европейской территории пока не сообщают — по слухам, есть технические затруднения, связанные с качеством связи. До России же такая фишка и вовсе может не добраться.

Танки и самураи

Там, где Sony, там и Microsoft. Пусть патриотизм японцев делает жизнь Xbox в Японии совершенно невыносимой, компания не оставляет попыток прорваться на этот рынок. Попытки эти кажутся такими же тщетными, как биение головой об стену, поэтому появление Microsoft каждый раз вызывает один и тот же вопрос: «А, собственно, на фига это все?»

«Люди спрашивают, зачем мы ездим на TGS. Тем более что Япония не попала в список стран, которые получат Xbox One в день релиза. Думаю, поездка в Токио, присутствие на TGS, встречи с местными разработчиками и наблюдение за игроками — все это создает очень добрую и душевную игровую атмосферу, которая очень важна для нас. Мы хотим всегда находиться «в теме», поэтому приезжаем на TGS, чтобы найти вдохновение для новых идей», — сказал вице-президент **Microsoft Game Studios** Фил Спенсер.

Не знаем, как вам, а нам кажется, ездят исключительно потому, что деньги девать некуда. Япония является самым надежным и преданным оплотом Sony, и можно лишь представить, насколько велико искушение Microsoft пошатнуть позиции конкурента на его исторической родине. Тем более что это очень вкусный рынок для любого производителя консолей: целая страна азиатов, повернутых на играх, которые даже не знают, что такое ПК.

В отличие от Microsoft, берущей нахрапом, **Wargaming** со своим World of Tanks по всем правилам военной науки применила обходной маневр, атаковав японцев с самой неожиданной стороны — со стороны популярного аниме **Girls und Panzer**. С создателями аниме заключили договор о сотрудничестве, его подробности до сих пор не известны, но, вероятно, Wargaming получила права на использование персонажей для рекламы игры. Уже вышла обучающая манга, где аниме-девчушки рассказывают об интерфейсе, геймплее и основах тактики. И хотя WoT работает на ПК и Xbox, двух самых непопулярных в Японии платформах, компании удалось собрать вокруг своего стенда большую толпу. Одни пришли поглазеть, как актриса из Girls und Panzer играет в «танчики», другие стояли в очереди к халяве, третьи же просто любовались гордостью японского танкопрома — легким танком Тип 95 «Ха-Го» с экипажем из двух восточных красавиц.

Весьма интересный стенд организовало издательство **Tecmo**. Там не было игр, по крайней мере новых. Вместо этого компания создала небольшой музей, посвященный тридцатилетию своего первого хита, пошаговой стратегии **Nobunaga's Ambition**. Она увидела свет в 1983 году, в одно время с выпуском приставки Nintendo Entertainment System, положившей начало эпохе японского господства на игровом рынке. Музей стал напоминанием о днях былой славы, когда японская индустрия была молода и все ее свершения были впереди.

+++

На этом путешествие по TGS 2013 подходит к концу. Возможно, наш рассказ показался вам чересчур депрессивным, поэтому напоследок хотим сказать пару добрых слов. Да, японская игровая индустрия меняется: исчезают традиционные игровые автоматы, процветавшие здесь чуть ли не полвека, верность национальным традициям сменяется стремлением подражать западным образцам, растет пропасть между теми, кто работает на западную и на отечественную аудитории. Но болезненные перемены происходят сейчас во всем мире, и не факт, что именно Японии приходится тяжелее других. Эта страна сильна своими игроками, которых не затронул никакой кризис, — они по-прежнему есть и хотят новых игр. А это, на наш взгляд, самое главное.

Вероятно, создатели Titanfall решили, что тащить в Японию гигантского робота, которого мы видели на E3 и gamescom, слишком накладно. Поэтому на TGS они привезли лишь небольшую композицию.

REPUBLIC OF GAMERS

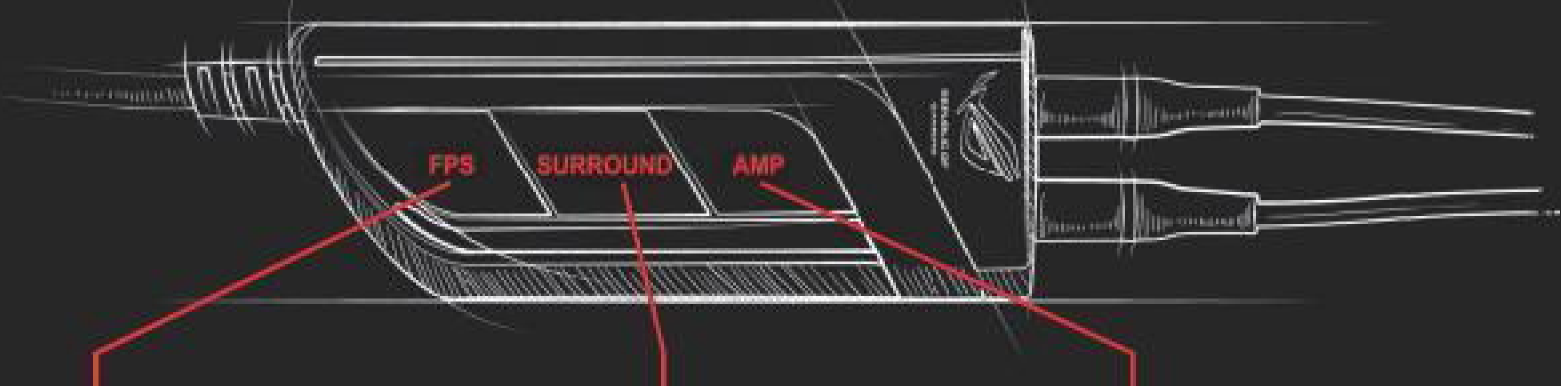
ВЫБОР ЧЕМПИОНОВ

реклама

ORION PRO

Играй комфортно. Побеждай стильно.

Уникальный аудиопроцессор ROG Spitfire
Не требует установки драйверов



Режим FPS EQ
Геймеры смогут более четко определить направление, откуда доносятся шаги противника, выстрелы, крики и другие звуки.

7.1 виртуальное пространственное звучание
ROG Spitfire реализует режим виртуального пространственного звучания в формате 7.1, добавляя в игру еще большую реалистичность.

Встроенный усилитель звука
Улучшение внутриигровых звуков

Высококачественные драйверы с неодимовыми магнитами
Для четкого звучания с богатыми басами и сверхнизким уровнем искажений

Устранение шумов до 30 дБ
Для полного погружения в игру

ASUS®
В ПОИСКАХ НЕВЕРОЯТНОГО

Новостное ассорти

Скандалы, интриги, расследования! ПК пытается стать консолью! Новая PS Vita не помещается в карман! Halo 4 больше не эксклюзив для Xbox! Пушкин на самом деле был женщиной! Шок-контент!

Стриминг в руках компаний с кучей эксклюзивов приобретает новый смысл. Возможность поиграть в хиты типа Halo и Journey может стать серьезным доводом при выборе сотового или планшета.

Стриминг возвращается

Когда появились первые облачные сервисы по стримингу игр, все говорили, что они станут будущим игровой индустрии. В целом это мнение не изменилось и сегодня. В будущем облачный стриминг действительно может позволить обойтись без покупки консоли или игрового ПК, играть в самые требовательные игры на любом планшете или телевизоре, избавит разработчиков от пиратства, а возможно, даже сделает игры более дешевыми и доступными. Но появление OnLive и Gaikai было явным фальстартом: после того как OnLive обанкротился, а Gaikai, даже не стартовав, продался Sony, все решили, что в ближайшие годы ни технологии, ни игроки, ни разработчики не будут готовы «улететь в облака», оставив позади традиционные методы ведения дел.

Тем удивительнее, что стриминг все-таки умудрился стать одним из самых модных трендов наступающего сезона. Про **Valve** и ее локальный стриминг в SteamOS мы уже рассказали, однако на этом стриминговая эпопея только началась. А продолжил ее глава SCE Worldwide Studios Сюхэй Ёсида, рассказавший о наполеоновских планах компании в отношении сервиса Gaikai. После его покупки все считали, что **Sony** будет использовать сервис только на собственных платформах, и поначалу так и будет, однако…

«Говоря о нашей конечной цели, мы бы хотели иметь возможность запускать игры для PlayStation на всех устройствах. Так что мы рассматриваем самые разные варианты — ПК, телевизоры, Blu-ray-плееры, смартфоны и планшеты. Мы надеемся, что охватим устройства не только нашего производства, но и других компаний, хотя этот вопрос все еще обсуждается. Раньше мы уже говорили, что бренд PlayStation в будущем перестанет быть названием одних лишь приставок. Это будет сервис, работающий на самых разных платформах; конечно, приставки PlayStation останутся центром, но я думаю, мы будем расширять сферу наших интересов», — сказал Сюхэй Ёсида в речи, посвященной запуску Gaikai в будущем году.

Начнется все с малого. Сначала жители Северной Америки получат возможность играть в некоторые игры для PS3 на PS4 и PS Vita, затем Sony обещает запустить сервис на просторах Европы и расширить каталог игр. Может показаться, что эти скромные шаги бесконечно далеки от высказанных Ёсидой планов по мировому господству, но на самом деле нет. Обкатав инфраструктуру сервиса, Sony достаточно будет написать приложение для ПК и мобильных, после чего доступ к игротеке Gaikai смогут получить все. Сервису совершенно все равно, куда стримить игры — на PS4, телефон, телевизор или кофеварку. Лишь бы была программа да процессор, достаточно мощный, чтобы смотреть ролики на YouTube.

Как и опасались владельцы PS4, выигрыш в мощности может не дать им бонуса в плане качества графики. Похоже, что DICE решила сделать Battlefield 4 одинаковой для обоих некстгенов и даже не позволит запускать PS4-версию игры в Full HD.

В теории все прекрасно, но рядового игрока интересуют более практичные вопросы. Когда можно будет поиграть на ПК в **The Last of Us**? Когда на любимом Android-планшете начнет запускаться **The Journey**? Точного ответа на этот вопрос, разумеется, нет. Однако конкуренты уже начали наступать Sony на пятки.

Портал The Verge — один из самых крупных и уважаемых

Встречают по названию

Еще во времена анонса Wii U знающие люди предупреждали, что название выбрано очень неудачное. И бог с ним, с благозвучием. Главное — что казуальная аудитория запросто может спутать новую приставку со старой Wii, благо разница всего в одну букву. Мол, все эти домохозяйки за новостями не следят, потому запутаться им будет проще простого. Но нашлись тогда люди, которые сказали: Nintendo большая, Nintendo умная, Nintendo лучше знает, как нужно.

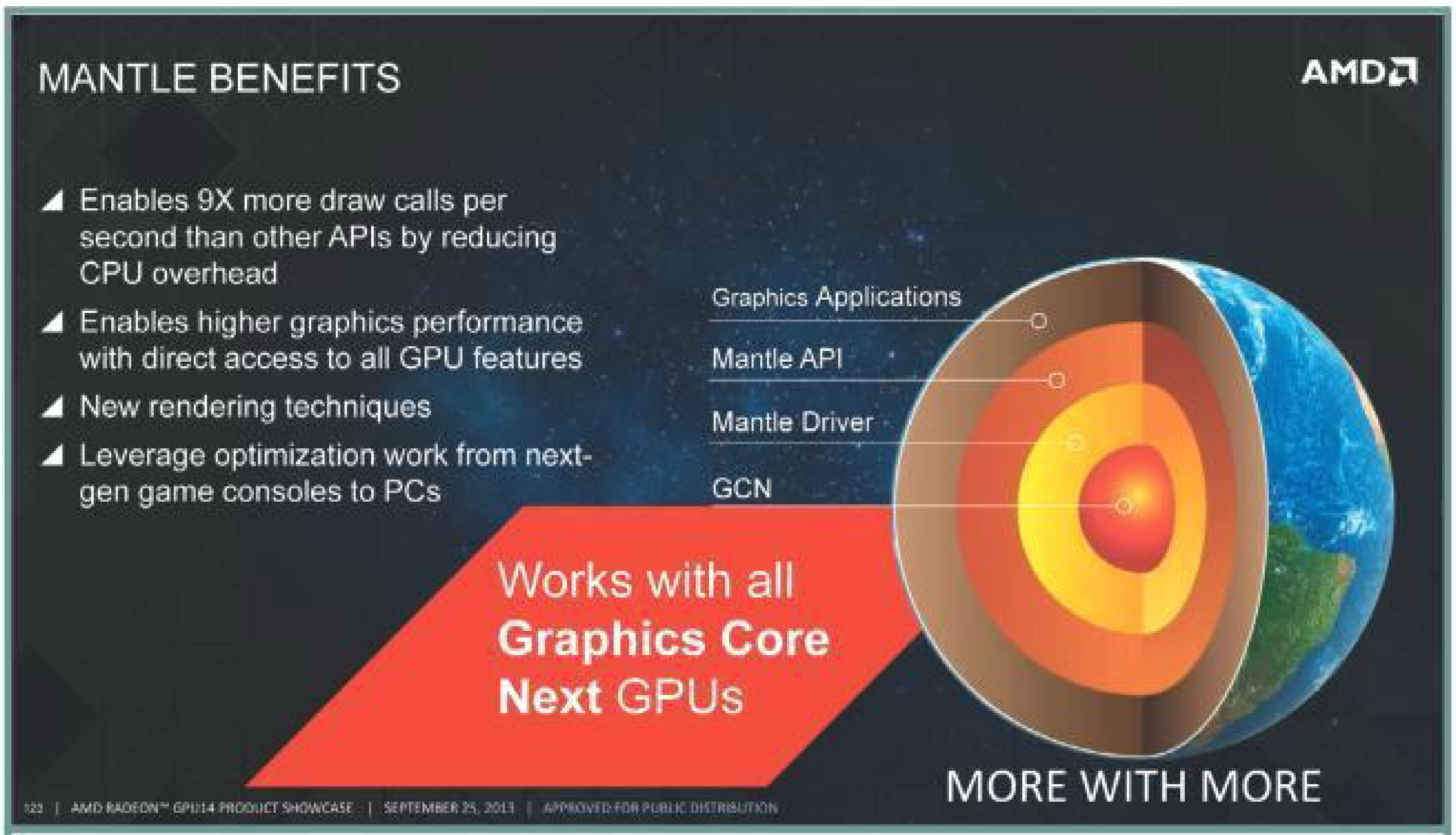
Как бы не так. Маркетинговый директор британского филиала Nintendo Шелли Пирс подтвердила: приставка продается плохо в том числе и потому, что целевая аудитория не знает о ее существовании. Про Wii знают все, но когда слышат про Wii U — просто не понимают, что речь идет о новой консоли. Теперь перед Nintendo стоит сложная задача — донести эту информацию до потребителей. Придется рассылать листовки, давать рекламу по ТВ, проводить рекламные акции в торговых сетях. Как же все-таки проще с обычными игроками, уж они PS3 с PS4 точно не перепутают! Хотя Microsoft, выбирая имя для своей новой консоли, на всякий случай все-таки перестраховалась…

IT-сайтов в мире — заявил, что **Microsoft** создает свой собственный стриминговый сервис. Компания провела закрытый показ, на котором демонстрировала возможность играть в Halo 4 как на PC, так и на экране мобильного телефона под управлением Windows Phone. На обоих устройствах игра шла плавно и без тормозов. Представители Microsoft сообщили, что на смартфоне Lumia 520 они смогли снизить уровень задержки до 45 миллисекунд. Вся эта информация пока носит статус слухов — по понятным причинам журналисты The Verge отказались сообщать имя человека, который раскрыл им все эти подробности.

Хотя повода не верить этой информации нет. Парой недель ранее один из руководителей игрового подразделения Microsoft, Альберт Пенелло, вполне определенно заявил: «Мощности нашего облачного сервера могут, например, помогать в обработке распознавания голоса, но могут делать и более сложные вещи — например, запускать игры, также как это делает Gaikai. Нам просто нужно подсчитать, сколько это все будет стоить и какое качество мы сможем обеспечить».

Кроме этого, наши китайские коллеги сообщают, что Microsoft совместно с медиахолдингом **Shanghai Media Group** основала в Китае компанию **E-Home Entertainment Development**. По неподтвержденным пока данным, вложенные в компанию четверть миллиарда долларов пойдут на создание сервиса по стримингу игр и основанной на технологиях Xbox приставки Bestpad. Ки-

С помощью Mantle ПК-версия Battlefield 4 получит на железе от AMD существенный выигрыш в скорости. Разработчики снизили издержки при рендеринге, провели низкоуровневые оптимизации, устранили узкие места ПК-архитектуры, полноценно задействовали восемь ядер.



Так компания AMD представляет работу Mantle: в центре видеоядро с архитектурой GCN, затем специальный драйвер для работы с Mantle, затем сам Mantle, полностью подменяющий собой DirectX, а потом — само приложение.

тайцы, в свою очередь, предоставят Microsoft готовую аудиторию из 18 миллионов пользователей IPTV. В последнее время Microsoft все активнее работает с китайским рынком, обкатывая там свои перспективные технологии: например, первую демонстрацию своей искусственной нейронной сети она провела именно в Китае.

Итого: облачный стриминг постепенно перестает быть делом будущего. Начиная со следующего года он начнет постепенно осваивать игровую индустрию, так что вопросов лишь два — как скоро он станет обыденной ее частью и насколько широко сумеет распространиться. Восторженных отзывов и оптимистичных прогнозов мы наслушались пару лет назад, когда запускали OnLive и Gaikai, так что куда интереснее будет послушать скептика, тем более такого важного, как Гейб Ньюэлл.

«Облачный стриминг работает отлично до тех пор, пока он не станет успешным. После этого он сдувается», — очень кратко и ясно выразил Ньюэлл свою точку зрения. Он считает, что мощность дата-центров несоизмерима с совокупной мощностью компьютеров и консолей, которые используют игроки, и если попытаться взвалить на них все расчеты, то цена на содержание серверов станет просто неподъемной.

Идея была в том, что централизованное обеспечение вычислительных мощностей выйдет дешевле и эффективнее, но Ньюэлл уверен, что все будет как раз наоборот. «Думаю, для облачного стриминга есть своя ниша, но не в качестве основного решения для игр. Он будет хорош на вторых ролях, как дополнительная возможность», — заявил он.

Похоже, что Sony и Microsoft это тоже понимают. По крайней мере, все текущие планы на облачный стриминг предполагают его использование именно как второстепенной фишки: поддержка старых игр, расширение возможностей мобильных устройств. О замене консолей речи не идет, более того, и Sony, и Microsoft в один голос уверяют, что они будут оставаться актуальными ближайшие лет десять. Если, конечно, не будет нового технологического скачка. Кстати, о птичках. А как там обстоят дела на фронте игровых технологий?

После анонса Mount & Blade 2: Bannerlord разработчики целый год хранили полное молчание, но теперь внезапно выложили целую пачку артов и симпатичных скриншотов. Надеемся, новой порции информации не придется ждать еще год…

В возрасте 85 лет скончался Хироси Ямаути, бывший президент Nintendo, возглавлявший компанию с 1949 по 2002 год. Именно он превратил Nintendo из скромного производителя игральных карт в одну из крупнейших игровых империй мира.

ПК замахнулся на святое

В чем принципиальная разница между ПК и консолью? Даже не гадайте, все равно не угадаете. Различий много, но главное — это количество так называемых draw calls, «вызовов отрисовки», которые требует устройство для создания каждого кадра. На консолях, благодаря низкоуровневому программированию (игра может отдавать команды железу напрямую), количество draw calls минимально, поэтому игры работают быстро даже на очень слабом железе. Зато на ПК игре приходится обращаться к DirectX, затем к драйверу, в результате чего количество draw calls превышает все нормы и буквально сжирает все имеющиеся в наличии мощности. Наглядный тест: Xbox 360 с помощью многопоточного рендеринга может отображать 50 тысяч однотонных кубиков на скорости

Все привыкли, когда государство поддерживает деньгами кинематограф. Зато австралийское правительство решило, что игры ничуть не хуже кино, и выдало местным инди-разработчикам 2,4 миллиона баксов. Деньги небольшие, но сам факт примечателен.

Рисковые парни

Electronic Arts продолжает зарабатывать себе репутацию «хорошего парня». В ответ на обвинение, что издательство предпочитает создавать вместо новых игр бесконечные сиквелы-триквелы, глава **EA Games** Патрик Содерланд заявил, что сейчас компания работает сразу над 6-8 совершенно новыми проектами, которые не являются продолжениями старых игр. Он добавил, что уж кто-кто, а они рисковать не боятся, приведя в пример **Mirror's Edge** и **Star Wars Battlefront**, мол, хотя эти бренды уже знакомы игрокам, сами по себе игры тоже весьма необычные и рискованные.

Издательство **Activision**, конечно, не могло спокойно наблюдать за тем, как его главный конкурент хвастается незаслуженными достижениями. Глава **Activision Publishing** Эрик Хиршберг заявил, что самые рисковые парни в индустрии — это именно они: «Думаю, порой люди заблуждаются, считая, что мы стараемся избегать всяких рисков, в то время как на деле мы берем на себя самые крупные риски, чем кто бы то ни было. Это касается освоения новых жанров, новых бизнес-моделей, создания новых игр. Взять хотя бы **Skylanders**. Полтора года назад этого бренда просто не существовало, но люди уже забыли об этом, потому что сегодня игра является одной из самых успешных на рынке». Также он указал, что Activision сделала большие инвестиции в **Destiny**, что тоже довольно рискованно.

Не будем указывать товарищу Хиршбергу, что серия Skylanders ведет родословную аж с 1998 года (именно тогда вышла первая игра о приключениях дракончика Спайро), равно как не будем указывать, что вложение денег в новую игру от **Bungie** — это не то, что можно назвать чрезмерным риском. Лучше похвалим наши смелые издательства за то, какие они отважные и рисковые!

60 кадров в секунду. ПК с процессором i7 на 2,6 ГГц и видеокартой GeForce GTX 275 и DirectX 9 едва выдает на той же сцене 30 кадров в секунду.

Проблему эту пытались решить давно, еще во времена выхода Windows Vista. Предполагалось, что DirectX 10 снизит затраты на обработку draw calls, а в DirectX 11 пытались добавить некую мультипоточную обработку вызовов, но никаких ощутимых результатов все это не принесло. Microsoft свалила всю вину на **AMD** и **NVIDIA**. Те, в свою очередь, свалили вину на Microsoft, потребовав обеспечить разработчикам игр низкоуровневый доступ к железу, минуя тормозной DirectX.

Доходило до самых настоящих скандалов. В 2011 году представитель AMD Питер Хадди заявил, что Microsoft намеренно тормозит развитие ПК ради продвижения собственной консоли и поэтому не собирается давать в руки разработчиков инструменты для оптимизации своих игр. Это заявление получило столь большой резонанс, что AMD даже пришлось давать отдельное интервью, в котором она призналась в своей безграничной любви к Microsoft и DirectX. Хотя, отдав дань уважения той роли, которую они сыграли в истории развития ПК-игр, AMD дала понять, что от своих слов она не отказывается, по-прежнему считая нынешний DirectX бревном на пути дальнейшего прогресса.

На этом история заканчивается и начинается настоящее. AMD устала ждать милости от Microsoft и решила взять дело в свои руки. В конце сентября, вместе с анонсом видеокарт серии Radeon R-200, компания представила свою новую технологию под названием Mantle — практически это замена DirectX, специально заточенный под игры низкоуровневый интерфейс программирования, который позволит разработчикам начать оптимизировать игры так же, как это делается на консо-

Файл с игрой Killzone: Shadow Fall весит более 50 Гб. Теперь понятно, зачем сделали возможность начать игру до ее полной загрузки! Да и от дисков отказываться действительно рановато...

лях. То есть, по сути, превратить ПК в некое подобие приставки, значительно повысив его эффективность.

Стоит понимать, что сам по себе Mantle ничего не повышает и не ускоряет. Пока разработчики не начнут использовать в играх заложенные в Mantle возможности, никаких улучшений ждать не стоит. Не хотим быть пессимистами, но большинство разработчиков наверняка просто проигнорирует эту фишку, потому что она не поддерживается видеокартами NVIDIA, да и вообще — оптимизировать игры напрямую под железо очень дорого и требует весьма квалифицированных программистов.

Grand Theft Auto 5 поставила новые рекорды, обставив Call of Duty: Black Ops 2. Более $800 млн в первые сутки, более миллиарда за два дня. Игра разошлась на старте тиражом в 15 млн копий, а за год продажи вполне могут взять планку в 25 млн.

Тем не менее надежда есть. Во-первых, ведущие студии, давно работающие с консолями, весьма поднаторели в вопросах оптимизации и недостатка в грамотных программистах не испытывают. «Самые лучшие игровые студии хотят, чтобы им обеспечили полный контроль над машиной. Давая доступ к железу на самом низком уровне, вы позволяете разработчикам придумывать и пробовать в играх различные новшества», — говорил в 2011 году Питер Хадди. Одним из таких разработчиков является **DICE**, а потому **Battlefield 4** станет первой игрой, поддерживающей Mantle. Если вспомнить, что DICE с ее движком Frostbite является технологическим донором для значительной части топовых проектов **Electronic Arts**, то будущее новой инициативы AMD начинает выглядеть куда менее мрачным.

Во-вторых, PS4 и Xbox One используют процессоры AMD с той же самой архитектурой GCN, для которой создавался Mantle, что тоже облегчит работу. «Так как игры с самого начала создаются на нашем железе, мы ждем, что ситуация с производительностью на ПК тоже улучшится. Еще несколько лет назад, когда мы разрабатывали железо для новых консолей, мы задумались, как бы нам использовать эти наработки, чтобы улучшить наши «Радеоны», получить прибавку к мощности на ПК и увеличить долю на рынке», — отметил вице-президент AMD Мэтт Скиннер.

Главным героем Star Wars 1313 станет наемник Боба Фетт. Опасная жизнь охотника за головами заведет его в трущобы Корусканта, где обосновались межпланетные контрабандисты. И кто бы подумал, но не все контрабандисты такие же белые и пушистые, как Хан Соло!

В третьих, Mantle имеет открытый исходный код, поэтому в случае нужды Intel и NVIDIA смогут добавить его поддержку в собственные видеоядра. И, наконец, для Mantle открыта четвертая возможность. Как мы писали выше, Valve со своей SteamOS и Steam Machines готовится установить на рынке ПК новые стандарты. Для AMD это самый удобный случай, чтобы предложить индустрии новую технологию. Джон Кармак считает, что это вполне реальный вариант. Более того, настолько реальный, что может вызвать негодование производителей консолей, которых начнут бить их же оружием. «Учитывая, какой прирост производительности может обеспечить Mantle для Steam Box, Microsoft и Sony могут принять эту технологию в штыки», — заявил Кармак.

Как видим, перспективы очень неплохие, но пока все это лишь слова и предположения. Как это отразится на развитии ПК-игр, станет ясно лишь через год-два.

Карманная индустрия

На мобильно-портативном фронте тоже было очень жарко. Компания Sony анонсировала сразу два новых варианта PlayStation Vita. Первый — PS Vita 2000, более легкая и дешевая версия портатива с простым LCD-экраном (вместо модного OLED). Хотя в чем-то приставка даже превосходит первую модель, так как время автономной работы увеличили на целый час, добавили гигабайт внутренней памяти, зарядку от micro-USB и положили в комплект карту памяти на 64 Гб. Вторым анонсом стала PS Vita TV, правда, это уже не портатив, а домашняя приставка в духе OUYA, только с начинкой от PS Vita. Стоит такое чудо всего $100. Пока обе консоли продаются лишь в Японии.

Если с PS Vita 2000 все понятно (чем дешевле, тем лучше), то вот о PS Vita TV стоит поговорить особо. Расширение экосистемы PS Vita за счет выпуска дешевой домашней приставки, несомненно, логичный шаг: больше пользователей, больше внимания со стороны разработчиков. Плюс это хорошее устройство для облачного стриминга, который, как мы писали выше, внезапно снова стал очень актуальным. Ну и, наконец, главная задача, о которой никто не говорит, но которую все подразумевают, — это конкуренция с игро-

Есть 200 миллиардов? А если найду?

На европейском саммите, организованном DICE, глава **Wargaming** Виктор Кислый выступил с необычным заявлением. По его мнению, те 75 миллиардов долларов в год, которые зарабатывает игровая индустрия, далеко не предел для ее возможностей. По его подсчетам, сейчас на Земле проживает 1,2 миллиарда игроков, которые могли бы приносить по $200 миллиардов уже через два-три года. Вместо этого индустрия топчется на месте, прибавляя каждый год по 6%. Он назвал такое положение дел унизительным и призвал всех присутствующих отправиться в крестовый подход.

В частности, он хотел бы, чтобы разработчики перестали заботиться лишь о своих проектах и начали продвигать индустрию в целом, чтобы игры становились частью повседневной жизни, в то время как сейчас они скорее воспринимаются как несерьезное, а то и опасное увлечение. Также он предположил, что, если гиганты типа **World of Tanks** и **League of Legends** начнут взаимодействовать друг с другом, это поможет их обоюдному росту. В общем, если вся индустрия, как один, встанет плечом к плечу и пойдет бороться за свое светлое будущее, то все будет очень хорошо. Дело осталось за малым — отловить всех разработчиков и построить их в шеренги, а то несознательные буржуи так и норовят сачкануть, приводя в оправдание самые смешные доводы в духе того, что им некогда, игры делать надо и детей кормить...

вой телеприставкой **Apple**, которую никто пока не видел, но в существовании которой мало кто сомневается.

Сама Apple успешно троллит своих потенциальных конкурентов, весьма активно осваивая игровое направление с помощью планшетов и мобильников, но при этом полностью игнорируя консольный рынок. Все готовы последние штаны прозакладывать, что они вот-вот анонсируют какой-нибудь iGame-девайс для телевизоров, однако же нет — даже традиционные «анонимные источники» молчат, как будто воды в рот набрали.

Хотя кое-что до ушей журналистов все-таки дошло. Один из сотрудников Electronic Arts, который предпочел остаться неизвестным, наябедничал на своего босса Фрэнка Гибо: дескать, тот в одном из разговоров признался, что за временную эксклюзивность **Plants vs. Zombies 2** Apple отвалила им «грузовик с баблом». Apple эту информацию отрицает, но мы надеемся, что это правда. Потому что ничего зазорного в этом нет. Наоборот, если Apple начала бороться за эксклюзивы, значит, она встала на путь настоящей игровой компании. Глядишь, купит себе десяток студий и сама игры начнет делать. Давно пора мобильному рынку обзавестись парой-другой крупнобюджетных хитов, не все же птичек да зомби по экрану гонять.

По крайней мере, Apple точно не может отрицать свой растущий интерес к играм. Этим летом стало известно, что в iOS7 появится поддержка геймпадов, и вот — встречаем первую ласточку, GameCase от компании

SEGA приобрела Atlus — одного из крупнейших японских разработчиков игр (Persona, Megami Tensei и Tactics Orge, Catherine). Сумма сделки составляет порядка $150 млн.

В Китае отменяют запрет на продажу игровых консолей, длившийся целых 13 лет. А жаль. Это была единственная страна, в которой холивар «Консоли против ПК» был решен на государственном уровне!

ClamCase, известного производителя аксессуаров для iPad. Это и не геймпад даже, а держатель для планшета с удобными рукоятками, стиком и кнопками. Вставляешь в него свой iPad, и он становится сильно похож на Razer Edge. Еще один геймпад делает **Logitech**, но фотографий его пока не показали.

Геймпады выпускались и раньше, но то были поделки, которые не поддерживались большинством игр. Теперь же, когда Apple создала стандарт, геймпады должны стать полноценным устройством управления. Как тут не забеспокоиться и не поверить в то, что компания готовится устроить большой троице (Sony/**Nintendo**/Microsoft) Перл-Харбор, Омаху-бич и Курскую дугу в одном флаконе.

Microsoft, в свою очередь, пытается показать Apple кузькину мать на рынке планшетов, но стеснительная по своей натуре мать Кузьмы смущается и показываться не спешит. Хотя работа за год была проделана очень большая. Surface 2 стал в 3-4 раза мощнее предшественника и обзавелся Full HD-экраном. Surface Pro 2 стал быстрее в играх раза в полтора, а за счет второго аккумулятора в обложке время работы удалось увеличить вдвое. Цены тоже снизились, однако особого энтузиазма в отношении новинок не наблюдается.

Отчего такой пессимизм? Года полтора назад в статье «Битва планшетов» («Игромания» №4/2012) мы говорили, что главный враг Microsoft — это сама Microsoft, и, если можно сделать ошибку, она ее обязательно сделает. Так и получилось. Еще в 2011 году на рынке были мощные x86-планшеты ценою менее 500 долларов. Казалось бы, отдай производство железа тому, кто в этом соображает, так нет! Сначала надо отпугнуть всех производителей, затем заняться созданием собственного планшета и под конец выкатить на обозрение почтенной публики чудо-юдо за тысячу долларов.

С телефонами дела обстоят примерно так же. Поэтому расклад на мобильном рынке так и не изменился: iOS держит первенство как игровая платформа, Android лидирует по части функционала, а Windows не существует вовсе. Хотя, как и два года назад, все козыри на руках у Microsoft: несмотря на провал Surface, мы твердо уверены, что потенциал у x86-планшетов просто огромный. Вот только реализовать его совершенно некому... ■

На мобильный рынок продолжает прибывать тяжелая артиллерия: китайское издательство Perfect World заявило о начале полномасштабной экспансии в мобильный сектор. Инди-разработчики ноют, что работать стало невозможно и что теперь даже на консолях проще игры делать, чем здесь.

Промышлявшее выпуском ПК-стратегий издательство Stardock тоже обзавелось мобильным подразделением Stardock Mobile. Первая игра выйдет уже в этом году.

Обычно сообщения в духе «мы выжали из консоли все 100%» появляются ближе к концу ее жизненного цикла. Но создатели Forza 5 отличились, заявив, что задействовали 100% мощности Xbox One еще до ее запуска. Ждем новых сообщений о взятии планки в 110%, 250% и over 9000%!

ПО МАШИНАМ!

ПРЕВОСХОДНАЯ МЫШЬ
Непревзойденная точность, удобство и возможности персонализации помогут достичь мирового господства.

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ИГРОВОЙ ДИЗАЙН
Официальный логотип и изображения из World of Tanks®.

КОВРИК STEELSERIES QCK
Высококачественный материал покрытия гарантирует плавность и меткость во время интенсивных баталий.

STEELSERIES ENGINE
Настрой мышь для уникальных игровых ощущений: программируй кнопки, оптимизируй чувствительность и создавай персональные профили.

STEELSERIES.COM
РЕКЛАМА

steelseries

ЧТО? Презентация третьей части «Блицкрига»
ГДЕ? Офис Nival в Санкт-Петербурге

ЖАНР
Тактическая стратегия
РАЗРАБОТЧИК
Nival
ИЗДАТЕЛЬ
Nival
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
ru.blitzkrieg.com/

ДАТА ВЫХОДА
2014 год

БЛИЦКРИГ 3

Александр Пушкарь

ПОКА Я СПАЛ, У МЕНЯ ~~СПЕРЛИ ПАЛАТКУ~~ ОБЧИСТИЛИ СКЛАД

Не так давно компания Nival пригласила нас в Питер, где вовсю кипит работа над третьим «Блицкригом». С момента выхода предыдущей части прошло уже десять лет, однако стратегии нынче в моде, и в том, что со старой, но успешной серии решили вдруг сдуть пыль, нет ничего удивительного.

Удивительно другое — в третьей части упор делается на мультиплеер

Бои по переписке

Главная особенность мультиплеера «Блицкрига 3» — в том, что он не требует одновременного присутствия обоих игроков в онлайне. Атакующий и обороняющийся играют в две совершенно разные игры, находясь тем не менее на одной и той же карте.

Тот, кто обороняется, занят исключительно стратегическим планированием: расставляет укрепления, размещает войска, задает им угол зрения и модель поведения — а дальше просто ждет «гостей», занимаясь своими делами. Говоря языком Кевина Маккаллистера, его дело — расставить ловушки и спрятаться, причем мы, в отличие от героя фильма «Один дома», на дальнейший процесс повлиять уже не можем, только наблюдать.

Дальше в игру вступают атакующий. Попав на созданную защитником карту, он набирает себе армию по вкусу и пытается проломить оборону, чтобы добраться до склада ресурсов и от души его пограбить. А получится у него или нет, уже зависит и от его умения маневрировать, и от того, насколько грамотно спланирована защита, и, не последнюю очередь, от везения — ведь карта покрыта туманом войны, и, если слишком мало внимания уделить разведке, можно уже с ходу наскочить на минное поле или угодить в засаду.

Переиграть проигранную партию не получится — в следующий раз система матчмейкинга подберет уже совершенно другую жертву, — так что действовать с умом придется сразу.

По разные стороны фронта

Задача получается непростой для обоих сторон, ведь атакующий никогда не знает, что его будет ждать (хотя может примерно вычислить, проанализировав уровень развития соперника и статистику), а обороняющийся не в курсе, каким путем двинется соперник, а потому вынужден распылять силы, прикрывая все направления сразу. Или он может поступить наоборот: вычислить самый популярный путь и перекрыть только его, рассчитывая, что там поубивается большинство агрессоров.

Но помните, что цель — не уничтожить армию врага, а *ограбить или защитить склады с ресурсами*. Именно в них измеряется успех операции, ведь чтобы на кого-то напасть, сколько-то топлива и запчастей придется потратить, и доход с

Самолетам нужно указать зону на карте, за которую они будут отвечать. Если на ней появится противник, самолет «активируется» и примется ее защищать.

Разумеется, стратегически важное значение имеют мосты. Узкое место куда как проще защитить.

Грамотно спланированная оборона остановит противника еще на дальних подходах.

Большие и тяжелые орудия долго разворачиваются, поэтому их лучше сразу направлять туда, откуда, вероятнее всего, появится враг.

При максимальном приближении можно разглядеть, как человечки суетятся на карте. А для самых наблюдательных заготовлены пасхалки — курящие в тенечке солдаты и прочие забавные мелочи.

операции должен эти затраты возместить.

Теоретически мало что мешает взять топовые войска и задавить ими низкоуровневого соперника, но в таком случае победа просто-напросто не окупится (а на практике этого наверняка не допустит матчмейкинг). Высший пилотаж — малыми силами прокрасться к складу напрямик, в идеале даже не вступая в перестрелки, и тихонечко вынести его подчистую, посмеиваясь над танковым кулаком, стерегущим противоположный угол карты.

Еще одна осада — и спать

Геймплей «Блицкрига 3» получился очень азартным. Всякий раз, обломав зубы о чью-нибудь оборону, трудно побороть желание немедленно нажать «в бой!» и отвести душу на ком-нибудь, кто не так тщательно заткнул все дыры. И наоборот — увидев в повторе, как кто-то буквально вальсирующим шагом минует все укрепления и обчищает любовно охраняемый склад, хочется мигом все расставить заново, чтобы следующий наглец уж точно споткнулся на стартовой линии.

Пока такие вот сетевые «бодания» и есть основа игры, в которую в обозримом будущем начнут запускать бета-тестеров. Но к релизу появятся и одиночные кампании, как водится — строго исторические, а может, будет нам и традиционный мультиплеер с двумя активными игроками на карте.

Распространять «Блицкриг» планируется исключительно в цифре, но микроплатежи нам не грозят. По сети можно будет сразу же играть бесплатно — если только на премиум-аккаунт, увеличивающий приток ресурсов с каждой операции, имеет смысл потратиться. За деньги же будут продаваться и кампании, что фактически приравнивается к покупке игры.

Мечтать не вредно

Ну а по мере развития проекта, без сомнения, появятся скины для войск, кастомные армии из разных исторических периодов, а то и инструментарий для создания собственных кампаний. Впрочем, об этом еще рано говорить, это даже не планы, а просто прикидки на будущее — что можно сделать, если игра народу понравится.

Но перспективы вырисовываются радужные — геймплей действительно видится неизбитым, разбираться с механикой долго не придется (в ходе пресс-тура игру без проблем освоили даже те, кто в глаза не видел предыдущие части «Блицкрига»), а тематика Второй мировой нашему игроку очень близка.

К тому же никаких скандалов с гротескными русскими не ожидается — к исторической достоверности разработчики относятся с должной ответственностью. ■

Будем ждать?

Даже если вы не видели первые части «Блицкрига», асинхронные бои опробовать все равно стоит. Ну а если видели, то вы и так все знаете.

Процент готовности: **50%**

В сетевой игре планируется три стороны конфликта на выбор: СССР, союзники и Германия. Каждая со своим уникальным набором войск.

БЛИЦКРИГ 3

С ГЛАЗУ НА ГЛАЗ

После презентации и десятка товарищеских матчей между журналистами мы получили возможность расспросить об игре самих разработчиков. На наши вопросы отвечали руководитель проекта Петр Прохоренко и директор по маркетингу компании Nival Сергей Галенкин.

Предыдущая часть «Блицкрига» вышла в 2005 году, первая — и вовсе в 2003-м. С тех пор утекло много воды и наверняка появились игроки, которые про серию никогда и не слышали. Расскажите, пожалуйста, в двух словах — что собой представляет серия «Блицкриг»?

Петр Прохоренко: «Блицкриг» — это стратегия в реальном времени про военную историю. В первую очередь — историю Великой Отечественной войны. Не так уж часто выходят игры, которые показывают Вторую мировую с «нашей» стороны. Именно поэтому мы сначала запускаемся в России и делаем кампанию про СССР, чтобы рассказать о войне подробнее.

А «Блицкриг 3» — это еще и крупная современная онлайновая игра с мультиплеерным режимом, который, по нашему мнению, порадует как старых поклонников серии, так и новых игроков, позволив им найти точки соприкосновения друг с другом.

Почему вы выбрали такой необычный режим PvP — асинхронный? Почему не традиционный?

Петр Прохоренко: Сетевой режим был и в первом, и во втором «Блицкриге», вот только особой популярностью не пользовался. Так как обе части мы и разрабатывали, мы в курсе всей статистики, и, согласно нашим данным, в мультиплеер играли всего 10-15% игроков, не более. Увы, но обычные сражения друг с другом интересны очень незначительной части аудитории.

Поэтому для третьей части мы придумали сетевой режим, который может стать массовым. Мы рассчитываем, что в асинхронное PvP будет играть гораздо больше народу — как минимум потому, что он более гуманный к игроку. Он не требует одновременного нахождения в онлайне, он позволяет заходить в игру на пять минут, только для того, чтобы поменять расстановку войск в защите, он устраняет все возможные проблемы с матч-мейкингом — ведь в нем нет никаких очередей. В игре одновременно существуют тысячи уникальных баз, каждую из которых можно атаковать. Проще становится и нам, и игрокам.

О том, как это будет выглядеть для игроков, мы уже знаем: один строит оборону, а второй нападает. А что будет происходить между битвами?

Сергей Галенкин: Каждый игрок в начале игры получает собственную базу, где он будет строить здания: заводы для производства танков, бараки для тренировки пехоты. Эта база в сражениях не участвует, зато непрерывно, с течением реального времени, приносит некоторое число ресурсов — тем больше, чем лучше она развита. Ресурсы эти тратятся на дальнейшее развитие, покупку войск и прочие жизненно-важные вещи, и именно в их накоплении и состоит главная задача. Больше ресурсов можно получить, грабя базы других игроков, — тот, кто хорошо и активно играет, и развивается быстрее. Тот, чью оборону часто взламывают, — медленнее. А еще процесс можно ускорить, оплатив подписку: игроки с премиум-аккаунтами будут копить ресурсы быстрее.

По мере набора уровней и улучшения своего командного центра игрок получит доступ к новым, более крупным картам с боль-

«Блицкриг 3» — игра не про микроконтроль, а про планирование. Главное — правильно ставьте задачу, и тогда останется просто наблюдать, как войска ее выполняют.

Патриотично настроенные разработчики хотят начать с кампании за Советский Союз. Но если игра пойдет хорошо, нас ждет еще много разных сценариев.

Иногда бывает выгоднее отступить, чем сражаться до последнего танка, — сэкономите ресурсы.

шим количеством пространства для размещения техники, а также откроет для себя новые, более продвинутые войска.

Тяжелыми танками сразу играть не дадим, бои низкоуровневых игроков — это малые группы войск на небольших картах. На раннем этапе развития игрок еще не готов брать под контроль большое число юнитов. Но по мере роста прогресса армия будет расти, а с ней — и разнообразие тактических возможностей как в атаке, так и в защите.

А подписка просто ускоряет этот процесс, дает более высокую скорость прогресса.

Как вообще будет выглядеть монетизация? Что можно будет покупать?

Сергей Галенкин: Продавать мы будем кампании для одиночной игры, а также вышеупомянутую подписку. И, собственно, все. Никаких микроплатежей, позволяющих получать преимущество в бою, у нас не предусмотрено.

Самолет летает над полем боя не вечно, вполне можно приманить его на одинокого солдатика и дождаться, пока он не улетит на дозаправку. Но каждый раунд ограничен по времени, так что тактика срабатывает не всегда.

А будет ли вообще традиционный PvP-режим?

Петр Прохоренко: Скажем так: полностью мы от него не отказываемся. Но и обещать ничего не станем, так как сейчас есть более приоритетные задачи. Мы сейчас стараемся развивать сразу два направления в мультиплеере. Во-первых, это поддержка моддеров и картостроителей: игра у нас разрабатывается на Unity, что уже сильно облегчает жизнь создателям модификаций, плюс мы постоянно развиваем инструментарий для создания карт.

Во-вторых, это режим клановых боев, уже для более узкой и хардкорной аудитории. Но работы над ним еще только начались, нам предстоит еще долго обсуждать его с представителями самой аудитории, чтобы сделать таким, каким его хотят видеть игроки.

Ну и, естественно, никто не отменяет дальнейшее развитие основных режимов — асинхронного PvP и одиночных кампаний.

Если можно, про последние чуть подробнее. Правильно ли мы понимаем, что нас ждет не одна большая кампания, как в первой части, а множество сценариев поменьше?

Петр Прохоренко: Да, каждая кампания — это какой-нибудь конкретный эпизод войны, который будет освещен максимально подробно и исторически достоверно. Состоять кампании будут из примерно 10-12 миссий, объединенных общим сюжетом и антуражем, чтобы показать каждую военную операцию во всех подробностях. Помните, как выглядела игра «Сталинград», которая, по сути, вся была посвящена одному сражению? Вот и в «Блицкриге 3» кампании будут представлять собой нечто в этом роде, только их будет много и про разные эпизоды войны.

На какой стадии разработки игра находится сейчас?

Сергей Галенкин: В данный момент мы в пре-альфе, к концу года запустим зарытую альфу. А в следующем году уже выйдем в открытую бету, полностью играбельную. Плюс в следующем году появятся первые однопользовательские кампании, как минимум одна — советская.

Между второй и третьей частью «Блицкрига» прошло без малого десять лет. Откуда взялся настолько большой перерыв и почему вы решили вдруг возродить серию?

Сергей Галенкин: На то есть две причины, и обе связаны с колебаниями рынка. Во-первых, в жанре стратегий был период застоя: развивались и приобретали популярность консоли, и все больше людей играло на геймпаде. А устройство ввода, по большому счету, диктует жанр выпускаемой игры, ведь управлять стратегией с геймпада неудобно, а потому их практически перестали выпускать.

Во-вторых, на рынке изменились бизнес-модели. В какой-то момент розничная продажа уже фактически умерла, а цифровая еще не успела сформироваться. В этот период доминировали пираты и новая модель — free-to-play, и компаниям приходилось подстраиваться. Но для стратегий free-to-play, опять же, подходит не очень хорошо.

Но сейчас интерес к стратегиям постепенно возвращается — не в последнюю очередь за счет развития планшетных устройств. К тому же набрал обороты Steam, который еще пару лет назад не был настолько развит. Так что, на наш взгляд, сейчас самое удачное время для выпуска именно стратегии.

И мы, кстати, не одни такие. Параллельно с нами и другие компании стали возрождать стратегические серии. Похоже, жанр ждет новый расцвет. ■

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

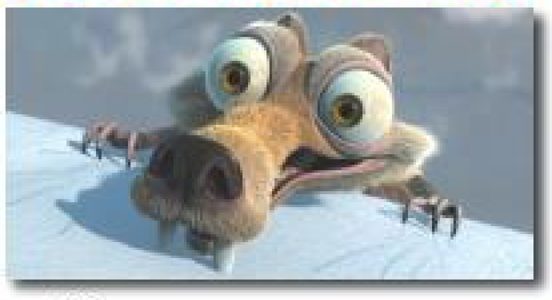
7 (ХОРОШО)

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)



Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

The Last of Us

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, не затасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №8/2013

Зомби-драма * Sony * Naughty Dog

BioShock Infinite

Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №5/2013

Красочный, светлый, ускоренный BioShock в воздушном городе. Сложная, многофакторная, взрослая игра — и уже точно один из главных шутеров этого года.

Шутер * 2K Games * Irrational Games

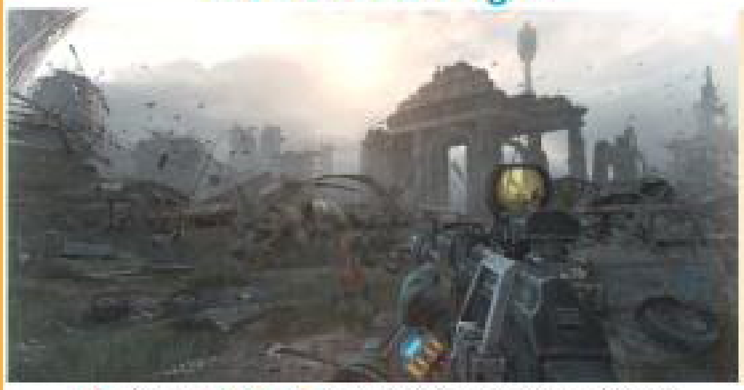
Total War: Rome 2

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №10/2013

Серия Total War похожа на ту самую Римскую империю. Конкуренты бессильны, ее слава гремит на весь мир, в реформах она не нуждается — только в бесконечном расширении. Возможно, близится ее крах, но пока мы просто вынуждены восхищаться. Аве Цезарь!

Стратегия * SEGA * Creative Assembly

Metro: Last Light



Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №7/2013

Самое настоящее московское метро после ядерного апокалипсиса. Маленький подземный мир, в котором хочется жить и который совершенно не хочется покидать.

Экшен * Capcom * DONTNOD Entertainment

Splinter Cell: Blacklist

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №10/2013

Новый Splinter Cell поразил отличной механикой, но разочаровал своим сюжетом. Впрочем, не все ли равно, какие душевные терзания переживает Сэм Фишер на этот раз, если прятаться в тенях и хладнокровно устранять противников так же увлекательно, как и десять лет назад?

Экшен * Ubisoft

Civilization 5: Brave New World

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №9/2013

За всю историю Civilization еще ни одно дополнение не приносило в серию столько интересного, как Brave New World. Разработчики решились на большие и, что важнее, удачные изменения, доведя придуманную давным-давно концепцию до практически идеальной формы.

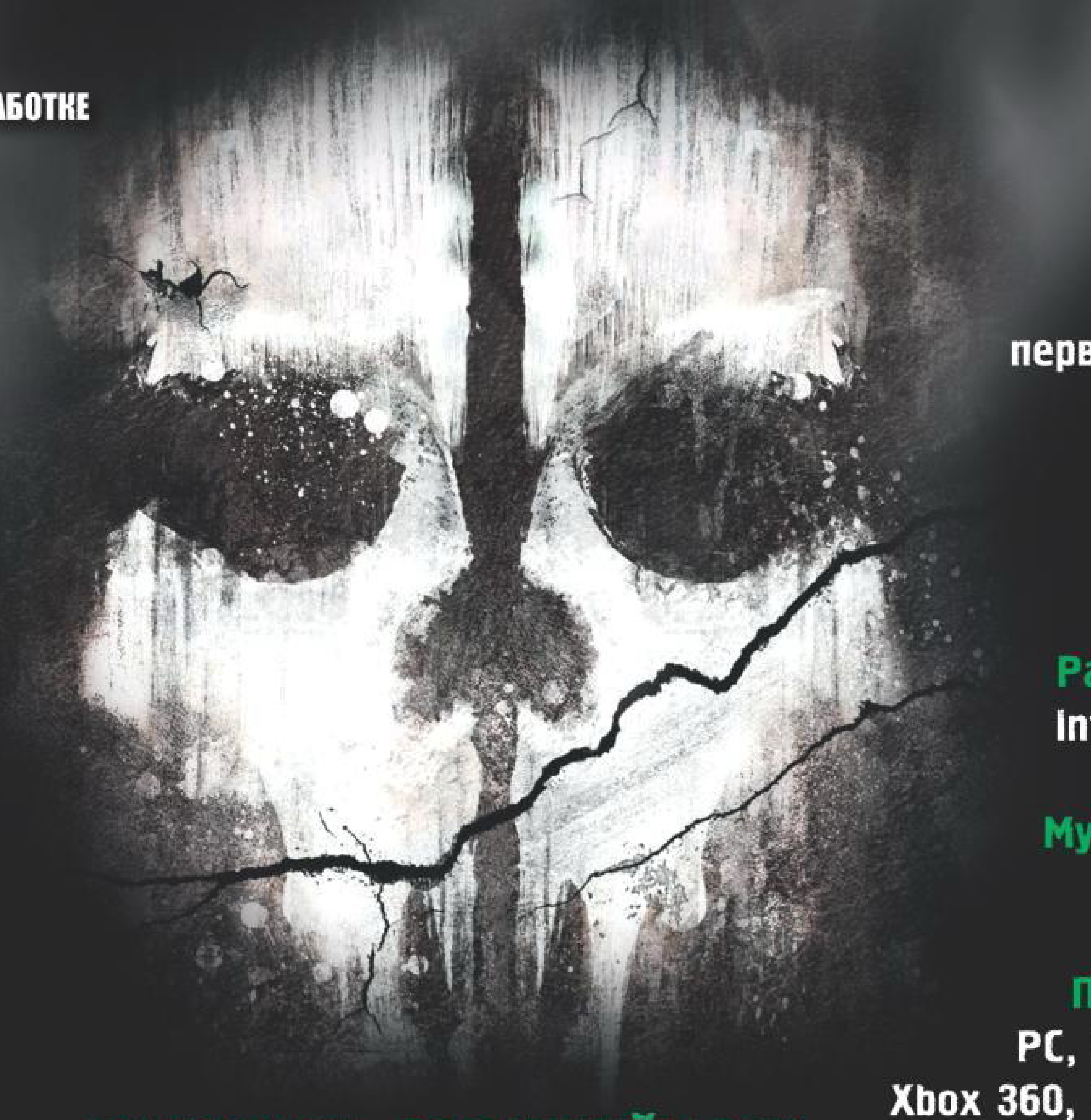
Стратегия * 2K Games * Firaxis Games

Europa Universalis 4

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №10/2013

Разработчики подправили механику третьей части и очистили ее от шелухи, доведя Europa Universalis до пиковой формы. Впечатление портит лишь отсутствие кардинальных изменений в военном деле да неизменно высокая сложность. Во всем остальном — прекрасная стратегия.

Глобальная стратегия * Paradox Interactive



АНТОН БЕЛЫЙ

Жанр
Шутер от первого лица, экшен

Издатель
Activision

Разработчик
Infinity Ward

Мультиплеер
Интернет

Платформы
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U

Дата выхода
5 ноября 2013

Сайт игры
callofduty.com

ДЕСЯТАЯ, ЮБИЛЕЙНАЯ!

CALL OF DUTY GHOSTS

В октябре серии **Call of Duty** минуло десять лет, и пятого ноября игроки получат десятую его часть — **Call of Duty: Ghosts**. С новым сеттингом, с боями в открытом космосе, с ранее неведомыми героями и боевой собакой, названной в честь элитного снайпера из **Modern Warfare 2**. Псина уже успела стать официальным лиц... мордой проекта, а после того, как она в одном из сюжетных видео нокаутировала пилота вертолета во время взлета, от восторга завизжали даже самые упрямые скептики.

Перемены к лучшему заметны прямо со вступительных кадров. Как и в случае с **Black Ops 2**, изменения эти — скорее эволюционное улучшение проверенных идей, чем какие-нибудь ненужные революции. И правильно — зачем чинить то, что не сломалось? Серия верна себе до последней запятой в коде, а потому использует IW Engine пятого поколения. IW Engine 4 из **Modern Warfare 3** крепко доработали, и игра выглядит на современном «железе» не хуже, чем **Crysis 3**. Словом, движок, как и сама Ghosts, наполовину стар и наполовину нов.

Карта Chasm — руины какого-то города. Ну вылитая Aftermath из BO 2, однако нутром чуем: на этот раз все будет гораздо веселее!

Сражаемся не только в космосе, но и под водой!

Кто-то из дизайнеров локаций явно ходил вечно голодным, уж больно часто тут поднимается тема еды. Вот, извольте: «Чили и пончики». Никто не пробовал это зверское сочетание?

Это снимок экрана или фото? Говорят, мол, «самый обычный скриншот»...

Бананово-кофейная угроза

Ghosts с ходу демонстрирует серьезный масштаб происходящего и бои в открытом космосе. Если в MW 2 мы из космоса за наблюдали полетом ядерной боеголовки прямо в сердце американской демократии, то на этот раз все будет куда мрачнее. Бомбежке из космоса предшествует драматическая борьба за пределами Земли...

...Добро пожаловать в пролог сюжетной кампании.

На американскую орбитальную станцию Один нападают террористы. Ну да, *космотеррористы*. В ходе ожесточенных перестрелок с персоналом станции, названной в честь одноглазого бога викингов, террористы получают контроль над Одином, оснащенным сверхсовременным оружием, и обрушивают на США лавину «Томагавков» нового поколения. Больше тридцати городов в одночасье превращаются в руины.

Вы думаете, мерзавцы этим ограничились? Как же. Через десять лет в рамках «шоковой терапии» начинается полномасштабное вторжение неизвестного врага, который выдвинулся «с юга от экватора». Сплошные тайны! Однако, судя по подсказкам, новый враг США — коалиция стран Южной Америки.

Ослабленная нация должна быть разрушена, как Карфаген, но неизвестный рассказчик, чей голос звучит за кадром, верит, что на пепелище все еще теплятся угли надежды — в лице солдат из тайного отряда «Призраки». Ошеломленные зрители узнают, что военный инструктор, тренировавший «призраков», приходится некоторым из них отцом. Девиз игры: «Настоящий мужчина, всем сердцем преданный своей стране, отдаст ей не только свою жизнь. Он отдаст ей и жизнь своего сына!»

Невидимки должны жить

Главные герои — братья Дэвид (Хэш) и Логан Уокеры. Они были детьми во время «судного дня», но к началу войны возмужали и превратились в профессиональных солдат. Ранее они в сериале не появлялись, как, впрочем, и другие заметные персонажи, вроде их командира Мэррика. «Возвращенцы» из предыдущих частей Black Ops и Modern Warfare в игре не планируются, и тем легче будет сценаристам **Infinity Ward** рассказать и показать нам убедительную драму с нуля.

Единственной очевидной сейчас отсылкой, которую позволили себе авторы, стало имя бойцовской собаки — Райли. Если помните, во второй части Modern Warfare мы бок о бок сражались с оперативником в маске и с кодовым именем «Призрак». Так вот, фамилия «Призрака» — Райли!

Элитный отряд «Призраки» был собран из уцелевших спецназовцев, и его бойцы во многом, вплоть до масок, похожи на Саймона Райли, что открывает простор для смелых догадок. Например, памятуя уловки сценаристов Black Ops 2 с постаревшим Фрэнком Вудсом, можно предположить, что Уокер-старший был с Саймоном знаком.

Но, как бы то ни было, сии партизаны с гаджетами должны будут дать по сусалам группировке «Федерация», и борьба предстоит нешуточная. О «Федерации» известно только, что клика это интернациональная, использует в числе прочего испанский язык, саботировала космическую базу США, разрушив немалый кусок страны, а в мультиплеере будет одной из противоборствующих сторон.

Благодаря клюкве в духе «овчарка сбивает (лапой в прыжке, не иначе) вертолет, а в космосе стреляют из автоматов» одиночная кампания вновь грозит оказаться увлекательной, но глуповатой. Ну, вы вспомните эпизод из BO 2, где требовалось, сидя в седле, шарашить из базуки по танку, и все встанет на свои места.

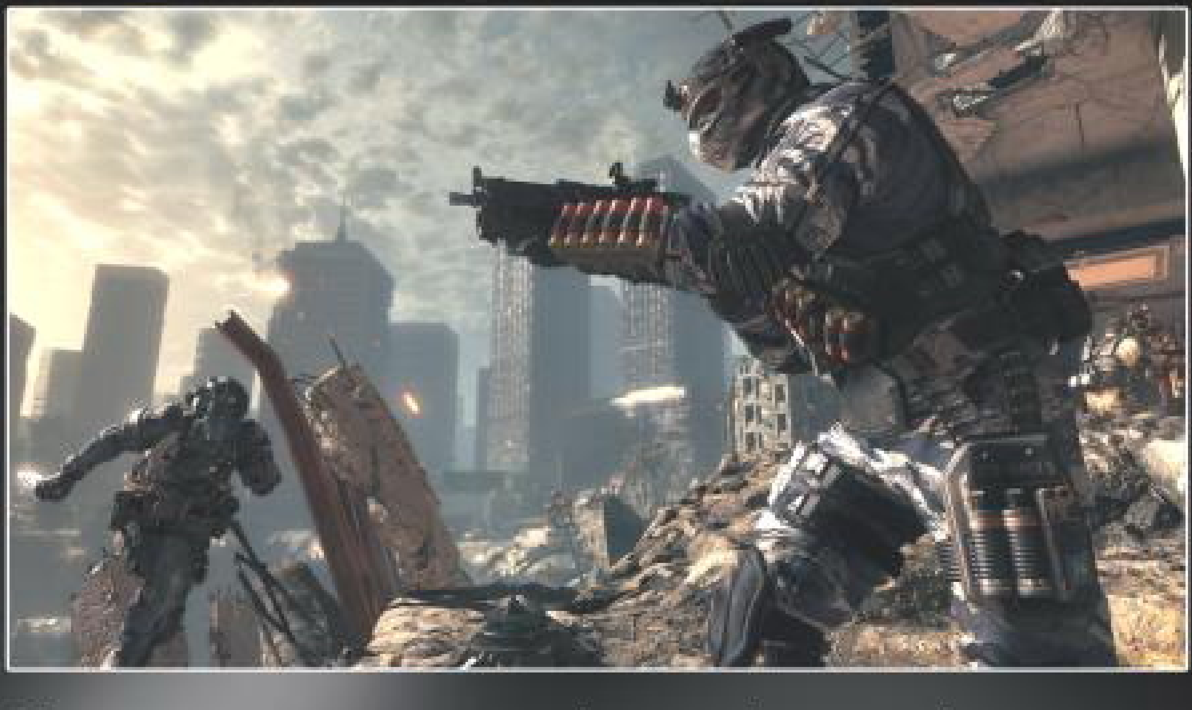
Не факт, что сценарий кампании переплюнет по масштабу то, что мы видели в жанре голливудских шутеров от первого лица, однако заявка сделана внушительная. Кое-что понятно уже сейчас: несмотря на абсурд, игра готова на равных сразиться со своим главным конкурентом **Battlefield 4** и в синглплеере, и в онлайне.

Перки для примерки

О мультиплеере, к слову, известно даже больше, чем о противостоянии «призраков» и «Федерации». Детали одиночной кампании пока держатся в секрете, но в сетевом режиме выяснение отношений между северо- и южноамериканцами продолжится — только без кат-сцен и лирических отступлений. Для международного анонса игры Activision пригласила известного рэпера **Eminem**.

Предыдущее явление артиста состоялось в 2010 году во время анонса первой части Black Ops (*Won't Back Down*), а для Ghosts «главный белый рэпер на планете» подготовил несколько композиций, которые войдут и в саундтрек игры, и в его новый альбом **MMLP2**, который выйдет в один день с игрой.

Главная же фишка мультиплеера — в дальнейшей индивидуализации бойцов. Для этого разработали систему, которая позволяет выбрать для своего подопечного до одиннадцати особенностей на все случаи жизни.



Обратите внимание на персонажа слева. Это и есть «бронированный маньяк» — убийца с ножом, остановить которого может лишь чудо — или чудо-выстрел из дробовика в лоб.

Зимние пейзажи Whiteout хороши до необычайности. В Ghosts грядут самые красивые мультиплеерные карты в истории Call of Duty. И в разнообразии им не откажешь!

Был часовой — и нету часового. Привыкайте гулять по стенам, господа!

Исследуем подводный мир в сюжетной миссии Into the Deep.

Каждый из тридцати пяти перков стоит несколько очков. По умолчанию нам выдают восемь, но можно добыть увеличить их число до одиннадцати, отказавшись от дополнительной экипировки. От полезности перка зависит его стоимость. Скажем, дополнительный боезапас или увеличенное время спринта обойдутся в два очка, а безболезненное падение — в одно.

Самый дорогой из известных перков — увеличенный урон после убийства врага: пять очков. В Black Ops 2 *все* перки и виды оружия стоили по одному слоту, зато здешняя система акцентирует различия между игроками и позволит каждому выбрать собственный стиль игры.

Карточный король

В мультиплеере дебютируют динамически изменяющиеся карты — пока, правда, о них известно мало. Все любители шутеров прекрасно помнят рушащийся небоскреб из Battlefield 4, уничтожающий на карте «Осада Шанхая» одну из оборонительных зон и перекраивающий архитектуру всего уровня.

Авторы Call of Duty: Ghosts готовят «наш ответ Чемберлену»: вариант динамичной карты с изменяющейся на ходу геометрией уровня. Речь о карте «Свободное падение», где две группировки воюют на огромной высоте в разваливающемся здании. Обвалившаяся верхушка небоскреба в Каракасе застряла между двумя другими небоскребами, образовав шаткую конструкцию. Стеклянные стены оказались полами, а части уровня рушатся на глазах. Как это будет играться, понятия не имеем, геймплей карты держится в тайне.

В остальных случаях все более или менее консервативно: уже анонсированы карты Chasm, Whiteout, Octane и Strikezone, каждая из которых — это сочетание идей из предыдущих частей сериала. На этот раз, однако, к конкретным уровням будут привязаны уникальные навыки.

Так, на Strikezone разрешено использовать удар K.E.M. Strike со станции Один. После бомбежки ландшафт слегка изменится, а статуя бейсболиста у входа на стадион лишится головы. Да, конечно, так вдарить от души можно всего один раз за матч, но зато каков эффект!

На Whiteout удачливый игрок, нашедший power-up в виде сундука с бонусом, сможет сбить с небес спутник, убивающий врагов в определенном радиусе и на время выводящий из строя все дисплеи солдат. Электроника натурально глючит — как нанокостюм из первого **Crysis** после неудачного десантирования.

Вот так и получается, что у каждой из карт — свои примочки.

Суетливая война

Готовы биться об заклад, что мультиплеер Ghosts станет самым безбашенным в серии. Смотрите: к навыку «Джаггернаут», превращающему бойца в натуральный «танк» с минигановм, добавился свеженький «Бронированный маньяк»: этим зверям, как в старом армейском анекдоте, вообще огнестрел не выдают, зато у них при себе смертоносный клинок, а еще они весьма шустрые, несмотря на многопудовую броню.

Зато супротив этого тяжеловеса пригодится собачка — а тут у каждого бойца есть свой «Райли», способный вынюхивать спрятавшихся врагов (кемперов), загрызать неосторожных и отвлекать на себя вражеский огонь. Чтобы заработать на собачку, достаточно «всего-то» совершить серию из пяти убийств, ни разу не умерев.

Теперь посмотрим на режимы Ghosts. Уже известно, что **Zombies** в юбилейном выпуске не будет. Взамен разработчики обещают **Blitz** и **Cranked**. «Блиц» заменит привычную всем охоту на флаги, которые надо красть с вражеской базы и спешно тащить на свою. От «Захвата флага», который с конца девяностых и доныне остается визиткой большинства шутеров, отказались в пользу повышенной динамики боя.

Blitz дает двум командам по одной базе в виде «портала» — нарисованного на земле диска. Команды должны охранять свои «порталы» от вторжения и пытаться захватить чужие. Стоит игроку наступить на вражеский диск, как его тотчас перенесет на родную базу с засчитанным очком. То есть достаточно схватить условный «флаг», а в обратный путь вы отправляетесь автоматически.

Cranked уже встречался в частях CoD (например, в MW 3), но в Black Ops 2 почему-то обошлись без него. А зря — режимто увлекательный. Суть такова: у каждого игрока есть полминуты на то, чтобы убить любого члена вражеской команды. Если не удастся заработать фраг, вы умираете; убийство же обнуляет таймер и дает еще тридцать секунд на поиск новой жертвы.

Таймер фактически подстегивает игроков к решительным действиям и изучению карт. Вообще, многие вещи были переработаны в угоду динамике боев и борьбе с кемперами — игроками, обожающими засесть в укромном уголке и отстреливать оттуда тех, кто попадется под руку, сведя передвижение по карте к минимуму.

Но собачки не дремлют и вовремя цапнут хитрецов за тыл! А в ответ бойцы научились выглядывать из-за угла, как в **Tactical**

Официальный арт необычной карты «Свободное падение», разрушающейся по ходу боя.

Общий вид карты Whiteout.

Страсть к кухне у Infinity Ward неискоренима. В прошлый раз мы воевали рядом с французскими кафе.

Один из ранних скриншотов, демонстрирующий «графику нового поколения». Для CoD такая картинка — и впрямь большое достижение.

Intervention, тактическом шутере, сделанном по образу и подобию Ghosts, но — «на коленке».

■■■

Некоторые особенности геймплея, анонсированные в Ghosts, настолько логичны, что поневоле спрашиваешь себя: «Почему же раньше-то этого не было?!» Само собой, после пятого ноября жить без всех этих улучшений, вроде возможности сохранять периферическое зрение, глядя через оптический прицел, будет уже неуютно.

Сейчас серия развивается органично и последовательно. Нас наверняка ждет фантасмагорическое путешествие по руинам США и банановым республикам, а мощный соревновательный онлайновый режим напомнит всем, как мы часами резались в какую-нибудь «контру» без перерывов на еду и сон, и, несмотря на традиционную камерность, станет отличным «противовесом» для масштабных боев из BF 4.

В ноябре борьба будет жаркой, как погода в сиесту, и лидер пока еще не выявился. Да нет, оба хороши, ясное дело! И мы надеемся, что Activision не просто так морит игроков информационным голодом. 5 ноября мы честно ждем от Ghosts сюрпризов и внушительных перемен к лучшему! Не зря же эта часть будет ключевым FPS в стартовых линейках обеих новеньких приставок. ■

Будем ждать?

Абсурдный, зато эпически пафосный сценарий, заботливо доработанный мультиплеер и наполеоновские амбиции Activision. Из Ghosts, вне всяких сомнений, получится убойный FBS, а вот насколько он будет хорошим — релиз покажет!

Процент готовности: 85%

Песик Райли. Превращается из домашнего милашки в зубастого киллера меньше, чем за сотую долю секунды. В общем, палец ему в пасть не клади — отхватит по локоть.

Жанр
Action-adventure
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montreal
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, Wii U
Сайт игры
watchdogs.ubi.com

Дата выхода
22 ноября 2013 года

Hack you

Ян Кузовлев

WATCH_DOGS

Ждать до выхода **Watch_Dogs** осталось совсем недолго, но вместе с этим про игру, за исключением нескольких роликов и выставочной демоверсии, известно совсем немного. Кажется, **Ubisoft** явно держат туз в рукаве и не особо охотно распространяются о сюжете игры, зато уделяют пристальное внимание побочным заданиям и сетевой игре. На этот раз мы расскажем про впечатления от демоверсии и, что важнее, постараемся осторожно объяснить, в чем Watch_Dogs рискует, — интересный угол зрения, потому что про положительные эмоции от проекта не написал только ленивый.

ЛОМАЕМ И ЗАЩИЩАЕМ

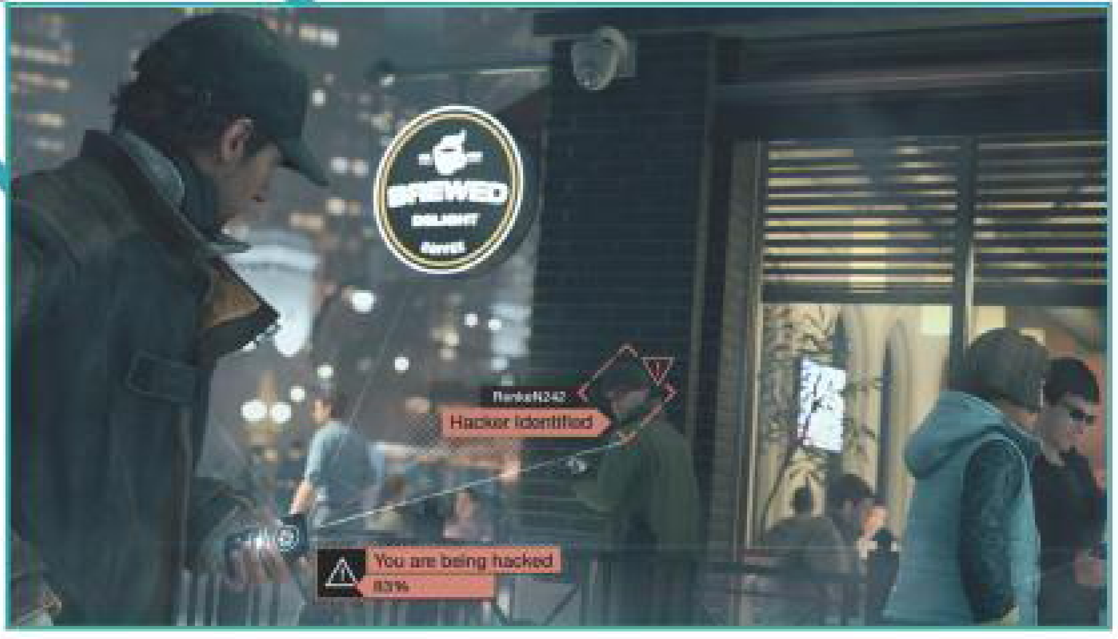
Сама демоверсия начинается вполне обыденно. Айден приступает к своей работе в неблагополучном районе. Стоит заметить, что виртуальный Чикаго воссоздается не точно, скорее передается его дух, как это было в **Grand Theft Auto** или как планируют сделать с Сиэтлом в **inFamous: Second Son**.

Вокруг героя никаких современных зданий из стекла и бетона; по дороге проезжает ржавая колымага. Даже несмотря на общую высокотехнологичность города и общую систему слежения, жестокие преступления здесь совершаются достаточно часто. Зато Айден не может провернуть даже самое мелкое кибермошенничество. Все его технотрюки почему-то не работают. Ни чужие деньги не вывести, ни проверить статистику преступлений... Для получения доступа к части города, оказывается, необходимо взломать подстанцию.

Строение охраняют злые люди с оружием, и, кажется, столкновения не избежать. К счастью, на запретную территорию есть несколько точек проникновения. Что происходит дальше, не удивит никого: Айден может либо тихо нейтрализовать парочку часовых и потом через камеры наблюдения проникнуть внутрь здания и взломать сервер. Можно, конечно, ни в чем себя не ограничивать и устроить охране судный день. Пользоваться самодельной взрывчаткой, начать пальбу, оставить после себя гору трупов.

Анонимный терроризм: интересно, какой ущерб городу можно нанести, если умело контролировать светофоры?

Промокампания использует «поддельные» скриншоты. На этом, например, сообщают, что Watch_Dogs выйдет на Xbox One.



Для вас посторонние хакеры выглядят как прохожие, но в своей игре соперник, наоборот, играет за Айдена и хочет изо всех сил насолить кому-нибудь бедняге.

Главное, чтобы все эти забавы со взломом системы не происходили слишком часто. Десять атак по дороге на очередное задание сведут с ума кого угодно.

Ура, подключились к сети, есть возможность отслеживать людей и предотвращать преступления. Вот в переулке кто-то решил напасть на женщину. Злоумышленника можно спугнуть и отправиться в погоню, чтобы потом обезвредить. Не возбраняется поступить и по-другому — просто пристрелить негодяя на месте. Важный момент: разработчики подчеркивают, что правильных решений в разных ситуациях нет, каждый выбирает за себя. Например, один мужчина осознанно идет совершать преступление — он мстит за свою семью и не остановится ни перед чем. Вот и думай, спасать нехороших людей от жестокого правосудия или пустить ситуацию на самотек.

SIR, YOU ARE BEING HACKED

Понятно, что Пирс сам не святой, хотя бы потому, что без стыда получает доступ к частным камерам и подглядывает за посторонними. Впрочем, такими веселыми штуками может заниматься не только он. Девайсы Айдена тоже могут бесцеремонно хакнуть, и тут игра начинает серьезно удивлять. А от сетевого режима действительно замирает сердце. Уже сейчас понятно, что главной фишкой Watch_Dogs будет интеграция мультиплеера в одиночную кампанию.

Представьте себе, персонаж идет по улице, как вдруг появляется зловещее предупреждение. Взлом в процессе! Штатный радар высвечивает приблизительное местоположение хакера, мы начинаем паниковать и судорожно сканировать каждого прохожего (данные о NPC создаются в произвольном порядке), пока не находим злоумышленника, — не очень-то он и прятался! Стреляет в нас пару раз, и вперед, уносить ноги. Наглец удачно скрылся, но мы все равно можем ему отомстить. Как? Взломать его таким же образом.

Обратная ситуация еще интереснее, потому что хакер видит, каких прохожих сканируют и как действует «обороняющийся» игрок. Сначала мы находим укромное место, запускаем вирус и сразу же бежим прятаться (неподалеку на парковке стоит автомобиль, если что, можно будет запрыгнуть в него и уехать). Противник начинает искать нас, тщательно осматривает каждого прохожего, а потом резко делает ход конем — взламывает камеру, которая следит за парковкой, и мгновенно нас раскрывает. Прятки не помогли! Делаем ноги, уезжаем в безлюдный переулок и ждем нахала. Тот следует за нами и заслуженно получает пулю в лоб. Месть удалась.

Другой вариант взлома не подразумевает игру в прятки и осуществляется через планшет. Играете вы, например, дома, а гость берет в руки айпад, подключается к игре и начинает веселиться вместе с вами. Игроку предлагается активировать в городе несколько чекпойнтов за строго ограниченный промежуток времени. Человек с планшетом этому всячески старается помешать; перед его глазами карта города, игрок в Watch_Dogs схематично помечен, и ему можно устраивать всякие гадости. Скажем, управлять системой светофоров или координировать действия полиции и натравливать на бедного игрока вертолет. Понятно, что скрытный подход в таком случае бесполезен: вокруг творится хаос, рядом с Айденом детонируют электрощитки, сам герой не упускает случая что-нибудь взломать и устраивает на дорожной развязке аварию. Что характерно, в том или ином случае игрок постоянно чувствует напряжение. Идея с таким мультиплеером — отличная.

ВЫРАЖЕНИЕ И СОДЕРЖАНИЕ

И вот такого драйва хочется ожидать от всей игры. Вспомните, как с придыханием мы наблюдали за Айденом, как он устраивает аварию, взломав светофор, или ловко отвлекает охрану глушилкой связи. Сейчас же пока что видно, что перед нами игра с открытым миром, но структура у нее чертовски похожа на остальные игры Ubisoft.

Давайте на секунду отвлечемся от красивых примеров вроде «ух ты, от Айдена уходит преступник, но наш герой перегружает рядом с ним электрощиток» или «за нами погоня, но мы в последний момент включаем дорожную блокировку, полицейские авто разбиваются вдребезги». Если задуматься, то смысл и практическая польза от этих трюков совсем не отличаются от того, чем занимаются в **Assassin's Creed**. Смотрите, Коннор ведь тоже внезапно может запрыгнуть на леса, перерубить веревку и резко взмыть на крышу дома — черта с два его кто-нибудь догонит! Эдвард Кенуэй плюет отрав-

Реалистичные потоки воздуха в городе никак не будут влиять на геймплей. Технологию сделали только ради того, чтобы мир ощущался живым.

Про персонажей второго плана сейчас известно ничтожно мало, но пока что таинственные хакеры честно отрабатывают стереотип.

Раз уж задумали взламывать другого игрока, обязательно не забудьте испортить камеры поблизости.

Приложение для iPad не только работает как удобная карта, но и позволяет бесцеремонно вторгнуться в чужую игру.

ленным дротиком, часовой начинает сходить с ума, остальные паникуют. Действия вроде бы разные, но смысл один и тот же, а восторг Watch_Dogs вызывает исключительно потому, что вся эта тема со взломом электронных девайсов и промышленным шпионажем нам крайне близка. Намного ведь проще поверить в хакерство и современный сеттинг, чем в экскурсию по историческим событиям США.

Важно, чтобы игрок мог экспериментировать со своими способностями, чтобы все технофокусы не были сугубо утилитарными и скучными. Это ведь укладывается в одно из важнейших правил геймдизайна: не стоит просто так изобретать какую-нибудь механику, ее нужно постепенно развивать, ставить игрока перед разными ситуациями. Пока что взаимодействие ограничивается трюками, как в **Syndicate**, — что-нибудь сдетонировать, создать на лету укрытие, отрубить свет...

Возникают опасения, что и сюжетные задания будут сосредоточены на привычных игроку вещах: угнать машину, похитить данные, подслушать разговор, скрытно устранить несколько человек, кого-нибудь убить.

Идею со взломом электронных девайсов можно ведь очень интересно развить. Вспомните небольшую игру **Gunpoint**. В ней персонаж подключался к разным системам и составлял нехитрые связи: мог, например, привязать переключатель от освещения к оружию противника, подождать, пока к патрульному кто-нибудь подойдет, и потом «выключить свет». Оружие срабатывает и стреляет в ничего не подозревающего человека, — мы хитро совершаем непрямое убийство. Каждый уровень в Gunpoint был элегантной головоломкой, в которой игрок постепенно разбирался и действительно ощущал себя хакером. Надеемся, что проникновения в центры связи в Watch_Dogs со временем станут сложнее. Придется не только незаметно пробираться на запрещенную территорию, а потом скакать из одной камеры наблюдения в другую, но и проявлять смекалку.

Сейчас кажется, что у Watch_Dogs все радужно, но игра вызывает у нас некоторые опасения. Это не значит, что она выйдет плохой, — просто хочется, чтобы проект избежал повторений и привнес в жанр что-нибудь новое. Вы сейчас наверняка подумаете, что мы издеваемся и игра про Айдена Пирса — это мечта и движение вперед. Мол, смотрите, что уже готовят для некстгена, в играх наконец-то научились обсчитывать направление ветра, симулировать воздушные потоки и демонстрировать правдоподобное поведение волн. Мы уверены, что последнее, чем вы займетесь в Watch_Dogs, — это аутичным наблюдением за потоками воздуха. Другое дело, если бы эта фишка была хотя бы как-нибудь задействована в игре.

Чего действительно хочется от Watch_Dogs, так это живого мира, развитой экосистемы. Причем речь идет не о потрясающем дожде или каком-нибудь правдоподобном поведении мирных жителей в случае паники. Хочется реакции игрового мира на действия игрока, причем лучше всего, если они не будут ограничиваться лишь репутацией Айдена.

Мало сделать открытый мир, нужно еще и наполнить его жизнью или, во всяком случае, сделать видимость. Постарайтесь на секунду представить, чем может заниматься такой человек, как Айден Пирс, в современном Чикаго и как это будет отличаться от игр-песочниц того же жанра.

■■■

Не стоит воспринимать такие факторы риска близко к сердцу, тем более что игра еще не вышла. Тем не менее мы настоятельно рекомендуем иногда отключать внутреннего фаната и все-таки отличать выражение от содержания. Пока что Watch_Dogs выглядит любопытно, но внутренние механизмы у нее ничем не отличаются от других отличных игр. Единственное, что вызывает неописуемый восторг, — необычный мультиплеер, хотя его разновидность и встречалась в **Dark Souls**. Пока что все знакомо и безопасно. Чем Watch_Dogs сможет удивить — главный вопрос на сегодня. ■

Иногда телефон не помогает и приходится применять грубую силу, — в Watch_Dogs есть серьезный арсенал, словно игра не про взлом и социальную инженерию, а про смерть и разрушение.

Сложный выбор. Либо дать копу телескопической дубинкой по зубам, либо отключить в районе все электричество и уйти по-тихому.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Watch_Dogs до сих пор интригует, и больше всего хочется окунуться с головой не только в виртуальный Чикаго, но и освоить экспериментальный мультиплеер.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 90%

ВЫ В БЕЗОПАСНОСТИ

Какие трюки с электроникой могут вытворять хакеры и инженеры

Истории внизу могут показаться какими-то безумными байками, про которые можно обычно посмотреть в сериале CSI, но для наглядности лучше сразу обратиться к лекции **Ави Рубина** под названием **All Your Devices Can Be Hacked**. Ави занимается информационной безопасностью и рассказывает не о случаях из своего опыта, а о самых значимых и интересных ситуациях, связанных с хакерством.

СЕРДЕЧНЫЙ ПРИСТУП

Вот это маленькое устройство может как спасти вам жизнь, так и обеспечить остановку сердца.

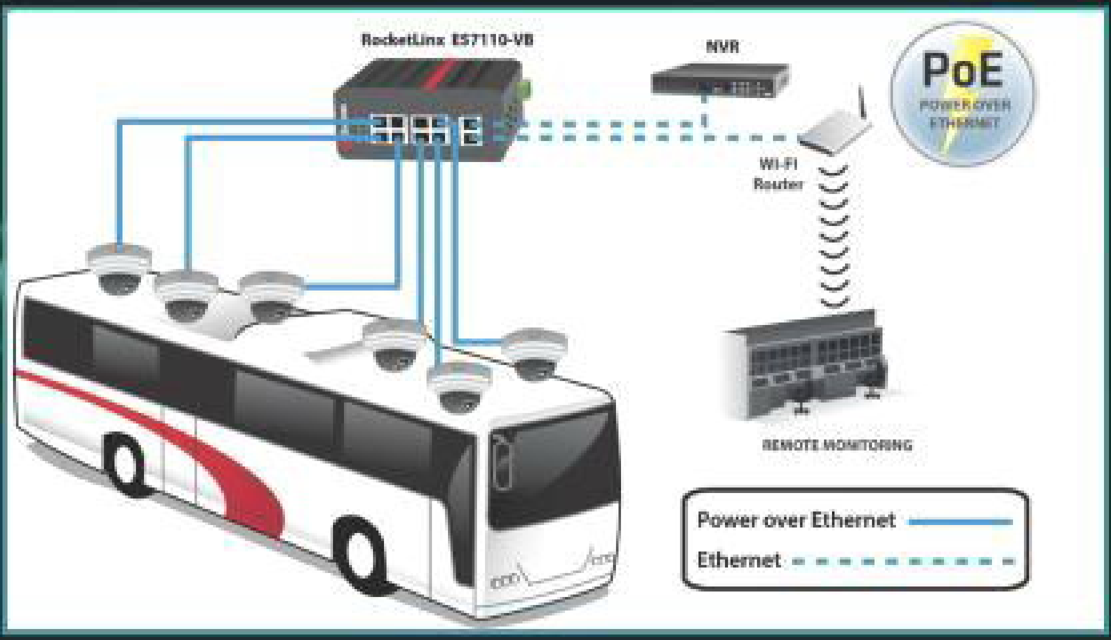
Сразу же о грустном. Медицинские приборы, аппараты для людей с больным сердцем становятся все лучше и лучше, с развитием технологий у этих девайсов появились сетевые возможности. Беспроводная связь необходима, чтобы каждый раз не доставать электрокардиостимулятор из грудной клетки и настраивать его дистанционно. Понятно, что там, где сеть, — там уязвимость.

Представьте, что в вас встроен кардиовертер-дефибриллятор, который в случае опасности дает разряд и восстанавливает нормальную работу организма. Представьте, что сигнал разряда можно подавать когда угодно, да и вообще всячески контролировать устройство. Страшно стало? Не то слово.

АВАРИЯ

Грабителям теперь не обязательно взламывать автомобиль, достаточно только взломать систему.

Другой пример — автомобили. В авто уже давно установлено много электронных компонентов, фактически теперь машина стала очень сложным устройством. Поддерживается беспроводная сеть, Bluetooth, сенсоры в колесах, которые определяют давление и отправляют информацию на приборную панель. Современный автомобиль — напичканное под завязку электроникой произведение искусства.



В некоторых автобусах установлена одна, а то и несколько камер. А вдруг следят?

Там, где есть электроника, всегда найдется уязвимость. Проникнуть в систему можно либо через Bluetooth, либо через Wi-Fi.

Что потенциально можно сделать с машиной? Изучить ее программное обеспечение, использовать реверс-инжиниринг и найти уязвимости в софте. К этим уязвимостям написать эксплойт (программа, которая пользуется дырой в системе). Дальше дело за малым: нужно только обкатать схему на практике. Экспериментаторы покупают автомобиль и разыгрывают воображаемые сценарии. В одном у злоумышленника есть физический доступ к электронике авто, в другом все атаки производятся на расстоянии, никакого контакта с машиной.

В первом случае хакеры имеют полный контроль и могут управлять тормозами, освещением, двигателем, радио и другими важными компонентами. Во втором случае хакеры тоже контролируют все в автомобиле. С такой технологией можно легко воровать машины. Проникаем в систему через уязвимость, находим цель по GPS, открываем через электронику двери, запускаем двигатель… и уезжаем в закат.

Если же похищать авто или пугать водителя внезапным отключением тормозов не входит в ваши планы, то можно ограничиться обычным шпионажем: контроль над оборудованием позволяет отслеживать цель.

ТЕРРОРИЗМ

Наблюдать за людьми можно не только в каком-нибудь симпатичном седане, но и в общественном транспорте. Другие экспериментаторы снимали людей на камеру в автобусе, а потом начали обрабатывать видео. Картинка стабилизировалась, запись прогонялась через специальный софт, который отслеживал символы и нажатия на клавиши. Что удивительно, результат был успешным, ученым удалось воссоздать набранные сообщения, хотя мало кому интересно, что там пишут люди в личной переписке.

Что если выбрать жертву посерьезнее? Радио модели P25 (Project 25) используется полицией, спецслужбами и армией, чтобы общаться друг с другом на определенной частоте. Такой девайс крайне широко распространен в США и других странах, почти стандарт связи. Штука используется повсеместно и считается безопасной — у устройства есть функция шифрования сигнала.

О расшифровке можно и не мечтать, зато вот сигнал наверняка можно заблокировать, что может привести к достаточно неприятным последствиям. Представьте, что можно в один момент взять и нарушить связь между полицией и пожарной командой, а потом

Так выглядят разные рации, которые попадают под классификацию P25.

Несколько раз подумайте, прежде чем оставлять смартфон, особенно на Android OS, рядом с клавиатурой.

какой-нибудь умник решит устроить теракт? Реакция будет недостаточно быстрой, действия хаотичными — словом, ситуация невероятно опасная. Как вы думаете, что может заблокировать радио модели P25? Розовая рация для девочек.

Ученые нашли девайс под названием Girl Tech IM-Me. Это такая пластиковая игрушка за пятнадцать долларов, которая почему-то работает на той же частоте, что и P25. Из нее спокойно можно собрать низкобюджетный генератор помех. Что больше раззадорило исследователей, так это сходство в конструкции девайсов. И в серьезном радио, и в Girl Tech IM-Me есть функция отключения шифрования.

В голове появился важный и опасный вопрос. Интересно, как часто люди переговариваются по закрытому каналу и забывают включить шифрование? На земле полно идиотов, наверняка кто-нибудь да попадется на удочку.

Экспериментаторы купили радар, который может улавливать необходимую частоту. Такие устройства можно приобрести в свободном доступе, это не какая-то военная засекреченная технология. С этим радаром ученые отправились в разные точки города. Выяснилось страшное. Почти каждый раз получалось записать хотя бы двадцать минут переговоров: обсуждение преступлений, полицейские под прикрытием, личности информаторов…

Игрушка Girl Tech IM-Me кажется не такой уж и солидной, но зато после небольшой модификации неплохо глушит важные сигналы.

ШПИОНАЖ

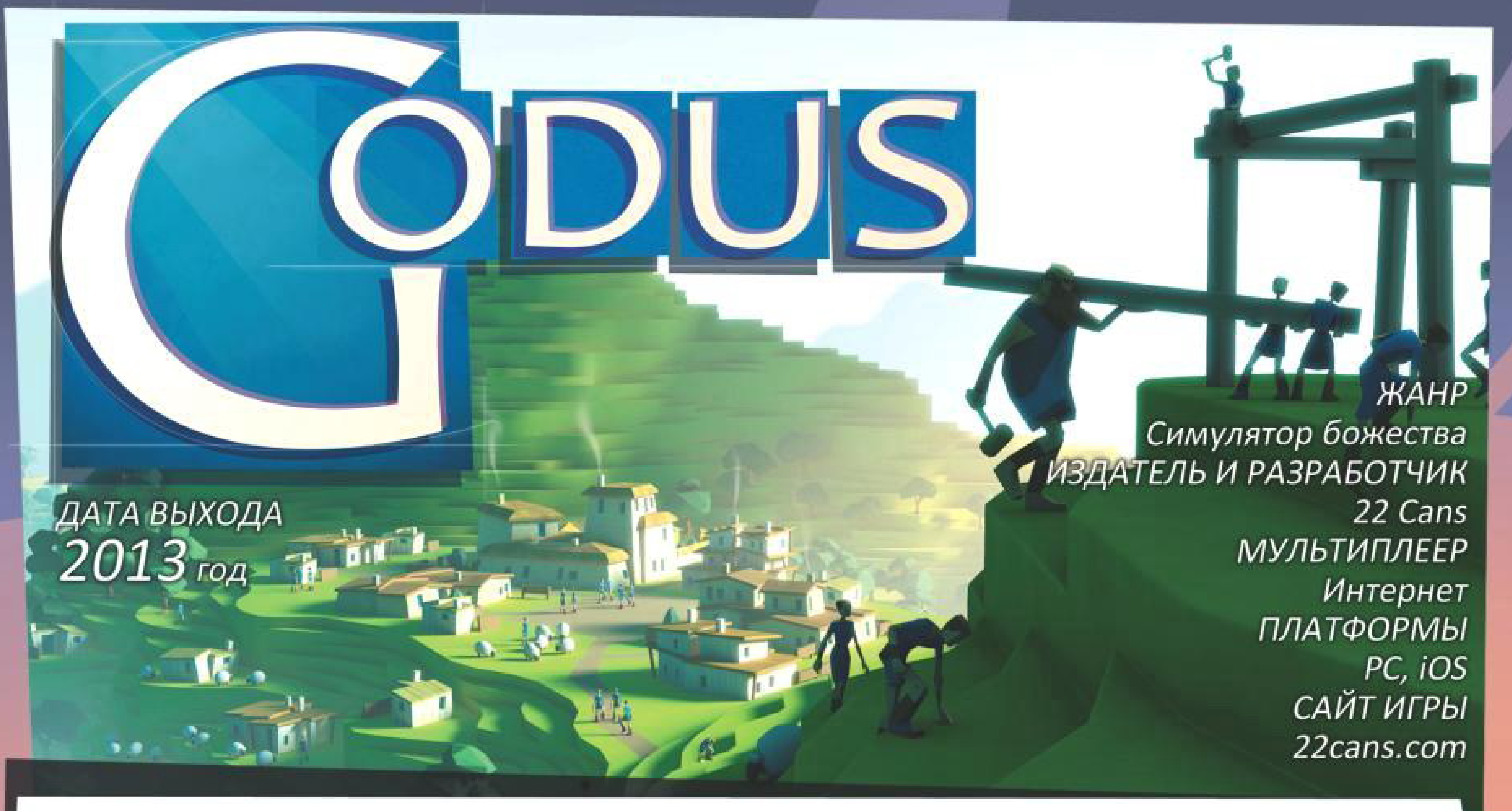
Последний случай менее опасен, потому что не вызывает остановку сердца и не провоцирует аварию. Зато это бесценный способ для промышленного шпионажа, завязанный на использовании смартфона, правда, очень скромно, без всяких веселых штук, на которые способен Айден Пирс. Трюк, который можно провернуть с совершенно обычным мобильным телефоном, задействует акселерометр. Он отслеживает положение смартфона в пространстве, и этой технологии вполне достаточно, чтобы воровать данные!

Задумывалось это так: девайс можно положить рядом с клавиатурой. Человек набирает текст, а еле заметные колебания от нажатия клавиш улавливаются смартфоном. Полученную информацию можно использовать для расшифровки. Изначально экспериментаторы использовали iPhone 3GS, результат был неважным, не получалось даже определить, набирал ли человек текст или нет. Зато вот iPhone 4 превзошел все ожидания — акселерометр на этом смартфоне был достаточно продвинут, чтобы успешно собирать данные. Дело остается за малым, нужно расшифровать колебания, что при специально разработанном программном обеспечении сделать довольно просто. Автоматически софт текст не расшифрует, но общий смысл будет понятен.

Остается вопрос — зачем нужно продумывать такой своеобразный способ кражи данных? Обязательно ли взламывать девайсы на iOS? Не проще ли использовать видеокамеру или микрофон? Оказывается, действия с акселерометром, например на Android, не нужно подтверждать, они совершенно не контролируются, и поэтому такой способ взлома удобнее всего.

Нужно понимать, что если сейчас возможны вышеперечисленные сценарии, то и ситуация с Айденом Пирсом и его чудо-телефоном выглядит вполне правдоподобной. Во всяком случае, до тех пор, пока программисты не залатают уязвимости в CtOS.

РЕДАКЦИЯ РЕКОМЕНДУЕТ!
МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ
ЖМИ!
ИГРОМАНИЯ
МИР ФАНТАСТИКИ
200* РУБЛЕЙ
190* РУБЛЕЙ
ВОВРЕМЯ
Если журнал заказан заранее, он будет отправлен вам одновременно с началом розничных продаж
В НАЛИЧИИ
При оформлении вами подписки мы позаботимся, чтобы ваш экземпляр был напечатан и никому, кроме вас, не достался
УДОБНО
Вы можете заказать и оплатить ваш любимый журнал, не выходя из дома
С ДОСТАВКОЙ
Способы доставки: курьером, по почте, самовывоз.
*Цена указана без стоимости доставки
Например, доставка заказной бандеролью одного номера по России: «Мир фантастики» – 66,33 руб., «Игромания» – 66,33 руб.



ДАТА ВЫХОДА
2013 год

ЖАНР
Симулятор божества
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
22 Cans
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМЫ
PC, iOS
САЙТ ИГРЫ
22cans.com

Ем города, морями запиваю

Ян Кузовлев

При упоминании Питера Молинье сейчас принято закатывать глаза и громко вздыхать — слишком уж часто эксцентричный творец обещает прорыв и революцию. Обещает, обещает... а на деле опять увы и ах. Особо въедливые наверняка вспомнят деревья из **Fable**, «растущие в реальном времени».

Можно, конечно, обозвать Молинье вруном и обманщиком, но фантазия у него все-таки исключительная. Умеет он придумать очередную сказку, в которую веришь всем сердцем!

Последней такой сказкой была **Curiosity** — история про огромный многослойный куб. Выглядит он скучнее некуда, интерактивность там минимальная. Игрок может только раскалывать мини-кубики, из которых состоит слой, потихоньку, слой за слоем, добираться до центра — и в конце концов узнать, что внутри.

А самое завлекательное заключалось вот в чем: победитель в Curiosity мог быть только один. Молинье обещал этому человеку нечто изменяющее всю его жизнь, нечто совершенно потрясающее. Пользователи страдали и стирали пальцы в кровь, мучимые любопытством...

Deus ex cubus

...И оказалось, что победитель становится богом в **Godus**, новой игре фантазера. Ну то есть как. В ней вообще-то все — боги, но Брайан Хендерсон из Шотландии — самый-самый главный и влияет на происходящее в виртуальном мире. И еще получает процент с продаж игры.

Итак, карты раскрыты, а у нас уже животрепещут другие вопросы: так ли здорово быть богом богов в новой игре от Питера Молинье, или это очередной трюк талантливого, но взбалмошного геймдизайнера?

В Godus мы — божество. Не Брайан Хендерсон, но тоже не кроссовкой луковый суп хлебаем. Здесь, в отличие от **Black & White**, сверхъестественная сущность не персонализирована: ни когтистой лапы вам, ни злобных жителей... да и зверя, кстати, тоже нет. Только небольшой островок и два человека — на то, чтобы основать цивилизацию, хватит. Божество поначалу совершенно беспомощно: ни громом прогрохотать, ни молнию метнуть, ни метеорит уронить. Разве что слегка землю перекорежить.

На всякие технологические сюрпризы надеяться нечего — свободно заниматься терраформированием, как во **From Dust**, не выйдет. Территория в

Начинаем мы на таком вот небольшом островке. Проще всего продвигаться на север, потому что расширять площадь острова очень затратно по ресурсам.

Цивилизация развивается, обретает духовность и учится строить нормальные дома.

Почти сразу можно восстановить храм, откуда получится брать задания и сражаться с выдуманными людьми. Настоящий мультиплеер же открывается чуть позже, через другой храм.

игре выглядит своеобразно: словно много-много блинов, наслаивающихся друг на друга. Если видели топографические карты, то сразу поймете.

Эти «блины» можно хватать курсором и тащить, но лучше, чтобы земля была плоской и пустой. Божество долбит камни, рубит деревья, и на острове появляется ровная поверхность — идеальная площадка под постройку домика-другого. В домах поселяются жители, и совсем скоро над новенькими крышами всплывает розовый шар. Это, если что, вера людей в нас. Она, в свою очередь, — основной ресурс, и без нее никак не преобразить небрежно сляпанный островок в землю мечты.

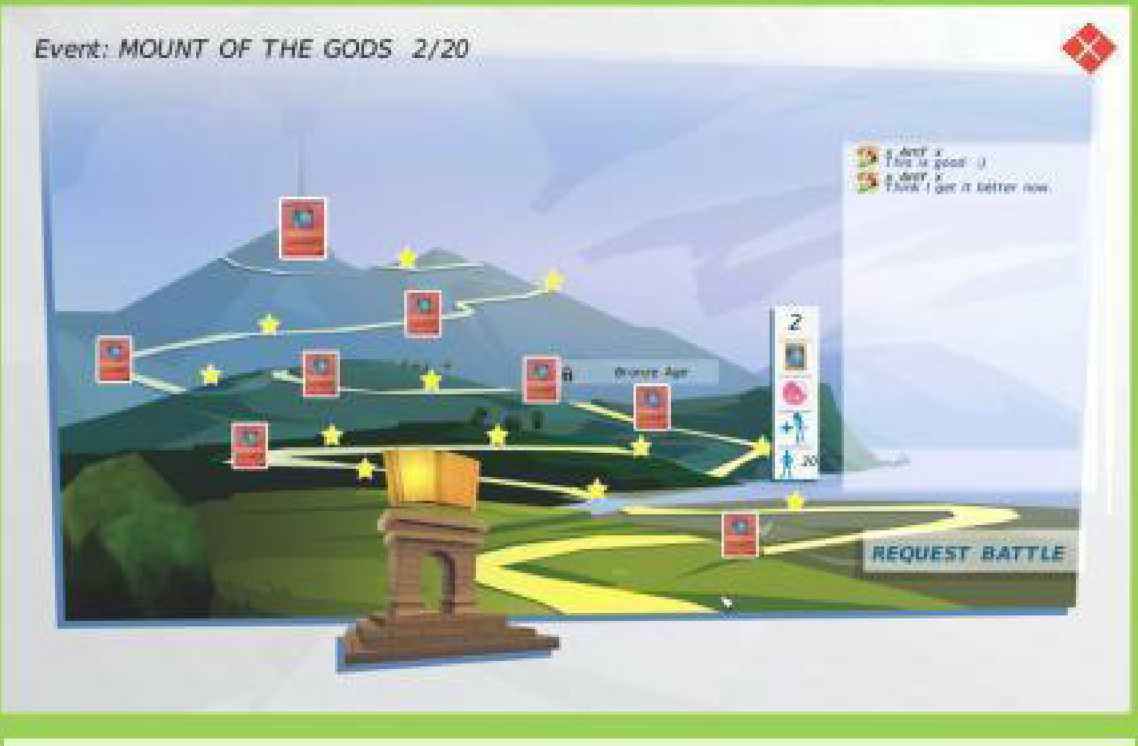
Карточное божество

Дальнейший алгоритм вроде бы прост. Щелкаешь по поселениям, «собираешь» веру, делаешь территорию пригодной для заселения. В домах появляются лишние люди, которые по нашей указке отправляются осваивать новые земли. Больше места для людей — больше веры. Если у божества много последователей, его влияние расширяется, и власть его простирается уже не просто на какой-то там островок, но на основной материк. Между двумя дикими аборигенами и целой цивилизацией — невероятное количество кликов мышью.

Пока что в Godus это главный принцип игры, и он неплохо работает, когда селеньица маленькие, но совершенно выносит мозги, если нужно присматривать не за парой десятков, а за целой сотней домиков. Занимаетесь любимым делом, подчиняете себе природу, и тут — р-раз! Стоп машина, извольте собирать ресурсы.

Простая механика постепенно усложняется. Человечкам недостаточно плодиться и заселять новые земли, они должны развиваться, учиться, строить продвинутые дома. По владениям разбросаны сундуки, а в сундуках, не поверите, карты. Есть тут и ресурсы, вроде древесины и камня, и штуки похитрее. По мере того как растет наша цивилизация, мы можем открывать разные технологии — сначала примитивные, потом посложнее. Каждое ощутимое улучшение требует карточек.

Да и трюк с экспансией перестает работать. По островку мы прокладываем путь к основной земле, и там уже надо захватывать и чинить небольшие алтари. Получаем новые силы, из разрозненных домиков составляем поселения. Систематизация помогает «собирать» веру, и уже можно больше не щелкать судорожно по каждому домику, а обойтись одним кликом. Такие фокусы стоят немало, да еще растут в цене, а потом вообще покупаются за пре-



В чате мы принимаем пассивное участие, только читаем и удивляемся, почему в игре про бога такие странные диалоги.

миальный ресурс — драгоценные камни.

Рано или поздно вы наткнетесь на особый храм, где можно выполнить линейку квестов, и тут у игры появится более или менее осязаемая цель.

Впусти меня

В святилище можно брать небольшие задания на отдельных картах. Пока что режим производит странноватое впечатление: перед заданием всегда предлагают прочитать чат, как будто играешь в MMO. Только собеседники, мягко говоря, специфические. Девчушка, у которой отец — жестокий алкоголик, поэтому ей нельзя находиться у компьютера, когда он возвращается домой; великовозрастная кошатница и молодой человек, который делает подросткам недвусмысленные намеки.

Если плюнуть на чат и сосредоточиться на игре, то вас отправят на небольшую карту, где за существование борются две цивилизации. Думаешь — вот она, настоящая битва титанов, наконец-то! Но... Виртуальный противник такой бестолковый, что даже не пытается сопротивляться, — так, иногда вяло огрызается, неохотно гоняет своих людишек, но землю не колеблет и гадостей не делает. В общем, вам от этого ни жарко, ни холодно.

Темп игры возрастает, постройки возводятся почти мгно-

Дуэль в самом разгаре. Сопротивление противника отсутствует как класс, наш народ спокойно разрушает чужой город.

Часто поселение конкурента находится далеко от нашего, поэтому божество может установить точку сбора и позвать к ней абсолютно всех жителей.

венно, а задания на картах разнообразятся: не только чужих огнем и мечом карать, но и иногда — наперегонки собирать ресурсы. Квесты, увы, привязаны к уровню цивилизации, поэтому рано или поздно утыкаешься в стенку. Играть хочется, ан не пускают.

С этим связан еще один неприятный момент: за победы дают карты разных технологий, и все эти технологии требуют ресурсов. А их пока можно достать либо в сундуках, либо успешно выполнив квест. Увы, игрок не выбирает, куда пойдет нарубленная с лесу по бревнышку древесина, — игра мастерским произволом решила, что на апгрейд построек, и хоть вы пополам порвитесь.

Выпустите меня отсюда

В таких мелочах Godus уже серьезно раздражает. Вроде бы в студии работают толковые люди, вроде бы Питер Молинье у руля, а все одно — неаккуратно. Если то, что в дуэлях можно запросто нахвататься новых карточек, а потом кусать локти, еле-еле наскребая ресурсов на технологии, еще терпимо, то нарастающая волна free-2-play'ности вызывает недоумение.

Скажем, сначала реликвии обрабатываются быстро, влияние растет, земли осваиваются споро. Чуть позже на восстановление алтаря потребуется уже не пять минут, а все два часа. Хотите ускорить? Будьте любезны выложить драгоценные камни. К счастью, их можно добывать (изучив соответствующую технологию), поэтому волей-неволей начинаешь искать сундуки и усиленно окультуривать прилегающие земли.

И здесь игрока тоже ждет сплошное расстройство. В Godus тугое управление — тянешь слой земли, а он не поддается. Часто курсор вообще цепляет черт знает что. Особенно забористо ругаешься, пытаясь совладать со скалами и крутыми горами. Приходится с ювелирной точностью подтягивать слой за слоем. Возможность свободнее изменять ландшафт и брать несколько слоев зараз появляется слишком поздно и требует колоссального количества веры.

Вот и путь на основной материк! Обратите внимание на сидящих бездельников. Скоро им станет плохо и они умрут. Вера народа от этого немного теряется.

Да и у маленьких человечков жизнь слишком уж пресная: могут строить, могут не строить, иногда восстанавливают алтари. Если делать нечего — домой не возвращаются. Там их никто не ждет, и человечек, не то от обиды, не то от старости, принимается еле ноги волочить, а потом устало садится на землю и через некоторое время умирает. Его можно омолодить, причем несколько раз, — что очень полезно, когда отправляешь толпу в долгий поход по горам, по долам, а то ведь попросту не дойдут.

После такого свинского отношения — не игра, а «кликфест» в лучших традициях приложений на Facebook, да еще и управление вредничает! — хочется пожелать Питеру и его студии **22 Cans** угрызений совести позубастее и забыть о Godus как о страшном сне.

Да вот не получается. Понимаете, тут интересно отвлечься от своих подопечных и просто проглядывать карту, искать занятные постройки или любоваться причудливым ландшафтом. Далеко на востоке, скажем, валяется скелет огромной черепахи и разбитый корабль. Интересно, зачем они здесь? Нужно обязательно привести сюда своих людей!

А еще не забываем, что Godus готов только на 40%, и, по словам Молинье, главные особенности игры мы еще не видели. Чтобы понять масштаб проекта, представьте пресловутый куб из Curiosity. Мир Godus — это тот же куб, огромное «лоскутное одеяло». На каждом лоскутке — отдельное божество, обладающее полной властью над землей и народом, только территория, к сожалению, совсем невелика, и надо как-то расширяться: не то дипломатическими средствами, не то военными.

■ ■ ■

Мы не увидели, чем цивилизации отличаются друг от друга, но от действий игрока у народа складывается свой характер. Это само божество не может выходить за пределы своей территории, а вот дерзкие человечки легко организуют «искпедицию» и без зазрений совести навалят соседским аборигенам.

Мы до сих пор не почувствовали, каково это — быть стихийной мощью, вздымать вулканы, вызывать громы и молнии, колдовать метеоритные дожди и вообще — гневаться в божественном масштабе.

Мы не увидели, как посреди водопадов и девственных лесов другой игрок возводит арт-объект: комплекс холмов в виде чего-нибудь смешного или неприличного (уж у кого на что фантазии хватит!).

И да, мы еще не видели самого важного — влияния шотландца Брайана Хендерсона. Curiosity и Godus сами по себе игры неоднозначные, но вот из истории про них, кажется, получилась бы недурная повесть. ■

Будем ждать?

Перед Молинье стоит невыполнимая задача — создать идеальную игру про божество. Сейчас поверить в это трудно. В конечный результат поверить еще сложнее, но мы будем оптимистами ина поданеемся, что в безумии Молинье все же есть метод.

Процент готовности: **40%**

ИГРОМАНИЯ

Новая Игромания для iPad. Скоро!

К изданию готовится новая версия журнала, которая призвана заменить текущую на планшетах Apple. Следите за анонсами.

КИРИЛЛ ВОЛОШИН

ЖАНР
ПАЗЛ-ПЛАТФОРМЕР
ИЗДАТЕЛЬ
FOCUS HOME INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК
COMPULSION GAMES
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
КОНЕЦ 2013 ГОДА
САЙТ ИГРЫ
CONTRASTGAME.COM

ВИЖУ ТЕНЬ НАИСКОСОК!

CONTRAST

Пока Американ Макги безуспешно собирал деньги на **OZombie** и корпел над неказистой условно-бесплатной RPG **Akaneiro**, во Франции появились люди, готовые сказать что-то новое в жанре готического платформера.

Главную героиню **Contrast** зовут Диди, живет она в мире бурлеска, кабаре, джаза и нуара. Чтобы понять, что такое Contrast, представьте, будто ночной портовый кабачок «Голубой ангел» из одноименного фильма с Марлен Дитрих стал декорацией для пазл-платформера: бесподобная Лола-Лола поет и танцует, а мы используем тени, которые она отбрасывает, и свет кабацких огней, чтобы решить очередную загадку.

Более того, сама Лола-Лола — один из важнейших персонажей этой игры. «Да, действительно мы любим нуар и Марлен Дитрих. Это классическая femme fatale, которая отлично смотрелась бы в роли Кэт, матери нашей главной героини», — подтверждают в нашем интервью разработчики.

В ТЕНИ ТАНЦОВЩИЦЫ

Тридцатые годы прошлого века. Большой город, в котором много баров и кабаре, а на улицах развешаны афиши, зазывающие на новый фильм той же Марлен Дитрих или на выступление знаменитого мага Винченцо. Здесь живет девятилетняя девочка Диди. Ее мама, Кэт, поет и танцует в кабаре. А папа их бросил.

Диди, конечно, переживает по этому поводу и, подобно Алисе, сбегает от жестокой реальности в мир собственных фантазий. И в этих фантазиях ей является девушка по имени Dawn (Рассвет) — это персональный ангел-хранитель Диди. Именно с ее помощью маленькая девочка совершит путешествие, которое раскроет тайны ее беспутной матери. По сюжету, однажды Диди решает проследить за мамой. Кэт не должна узнать об этом, а потому Диди приходится действовать скрытно. Помогает ей в этом возможность вселяться в собственную тень, роль которой и исполняет симпатичный ангел-хранитель.

По сути, игрок сможет свободно перемещаться между реальным миром, представленным в полном 3D, и конкретными осязаемыми объектами и их двухмерными тенями. Главное — найти точки с подходящим освещением (так называемые spotlights).

Согласитесь, неплохо иметь такого ангела-хранителя!

Идея обиженного ребенка в разваливающейся семье уже была реализована в Papo & Yo. Посмотрим, удастся ли Conclusion выдержать столь же высокую драматическую ноту.

Авторы обещают, что пазлов и прыжков в игре будет примерно поровну.

Здесь сразу вспоминается знаменитая сцена с Ритой Хейворт из «Гильды»!

Сценарист игры, Алекс Эпштейн, в прошлом работал для кино и телевидения.

ВСЕ О МОЕЙ МАТЕРИ

Механика завязана на обнаружении подходящих предметов в реальном мире и соответствующем изменении освещения. Тени можно использовать в качестве платформ — Dawn может прыгать по ним, открывая для Диди какие-то проходы и выходы, помогая ей пройти дальше вслед за своей матерью. При этом по мере продвижения по сюжету будут открываться новые способности: вы научитесь двигать источники света и некоторые объекты для создания подходящих теней.

Авторы привели нам несколько конкретных примеров. Так, в одной ситуации Диди и ее ангелу-хранителю нужно добраться до дирижабля, зависшего над заезжим цирком. Под ним крутится карусель, отбрасывающая на стены силуэты забавных лошадок. Наша задача — изучить их расположение и последовательность, чтобы потом ловко пропрыгать по теням, как по платформам, к заветной цели. В другом случае придется использовать тени музыкантов из оркестра, чтобы добраться до верхних уровней театра.

Иногда Dawn должна активировать различные механизмы — ту же карусель, например. Для этого ей понадобится специальная энергия — luminary, которую придется искать и собирать на уровнях. Кроме того, по словам разработчиков, тщательное исследование локаций позволит раскрыть дополнительные подробности о самой истории.

МАЛЕНЬКАЯ ВЗРОСЛАЯ ДЕВОЧКА

Именно сюжет, а не сами головоломки и салочки с тенями, обещает стать главной особенностью игры. История будет куда более многогранной, чем это может показаться на первый взгляд. Та же Кэт, мать Диди, несмотря на все свои грехи, отнюдь не обычная развратная певичка из кабаре — это более сложный и неоднозначный образ.

«Игра исследует достаточно непростые взрослые темы. Мы даже затрагиваем секс и эротику. Но мы не собираемся никого шокировать. Все показывается глазами ребенка — то, как Диди воспринимает этот взрослый мир, не осознавая зачастую, что происходит. Поэтому вам придется читать между строк», — поясняют наши собеседники.

Все это будет сопровождаться мощным видеорядом, который приведет в восторг всех ценителей бурлеска, старых черно-белых фильмов и Тима Бертона. «И мы, и Американ Макги в своей «Алисе» черпаем вдохновение в нуарфильмах и раннем творчестве Тима Бертона. Только мы ушли от жуткой, деформированной фантазии к стилистике волшебного нуара», — говорят разработчики.

Ну и, конечно, джаз. Монреальская студия Wave Generation Audio специально для игры записала оригинальный саундтрек в духе тридцатых годов прошлого века. А песни исполняет певица из Лос-Анджелеса Лора Эллис. Это, конечно, не Рита Хейворт или Марлен Дитрих, но все равно ее голос звучит очень приятно и аутентично.

■■■

Мы уже видели независимые проекты, где в механике используется игра света и тени (вспомните, например, **Echochrome 2**). Но инди, выглядящего так, словно это дорогой ААА-проект, над которым работают Американ Макги и Тим Бертон, пожалуй, еще не было.

Не удивительно, что Contrast привлек всеобщее внимание: на последней E3 игра собрала ворох наград и восторженных отзывов. Естественно, в таких ситуациях, особенно если речь идет об инди, есть опасность, что радужные обещания таковыми и останутся. Но Contrast это, кажется, не грозит. Ведь делают игру отнюдь не зеленые новички, — в составе Compulsion Games немало ветеранов индустрии, а с дизайном и музыкой им помогают люди, работавшие когда-то над **Darksiders**, **Too Human** и **Mass Effect**. А главное, что на E3 игра обрела издателя — им стала **Focus Home Interactive**. Так что в конце года у нас будут все шансы помочь маленькой Диди в ее темном, но, будем надеяться, счастливо заканчивающемся приключении. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Стильный пазл-платформер, вдохновленный Тимом Бертоном, Марлен Дитрих и нуаром — с джазом, кабаре и возможностью использовать тени окружающих объектов.

Процент готовности: 70%

MURDERED
SOUL SUSPECT

Антон Белый

Жанр
Action-adventure
Издатель
Square Enix
Разработчик
Airtight Games
Платформы
PC, PS3, Xbox 360
Сайт игры
murdered.com
Дата выхода
II квартал 2014 года

Следствие длиною в смерть

Почти все, кто слышал об анонсе **Murdered: Soul Suspect**, дружно признали игру одним из самых ожидаемых проектов на выставке E3 2013. Все дело в интересной завязке. Без каких-либо объяснений нам крупным планом показывают смерть главного героя — детектива Ронана О'Коннора. Его выбросили из окна гостиничного номера. От фатального удара душа покидает тело и начинает смотреть на представление со стороны. Вот и убийца подоспел. Он деловито обшаривает труп. Ронан-призрак приходит в ярость и пытается отогнать мародера. Тщетно! Загадочный киллер, почувствовав ледяное прикосновение призрака, стреляет семь раз в и так уже мертвого Ронана. Кажется, о чем-то догадался.

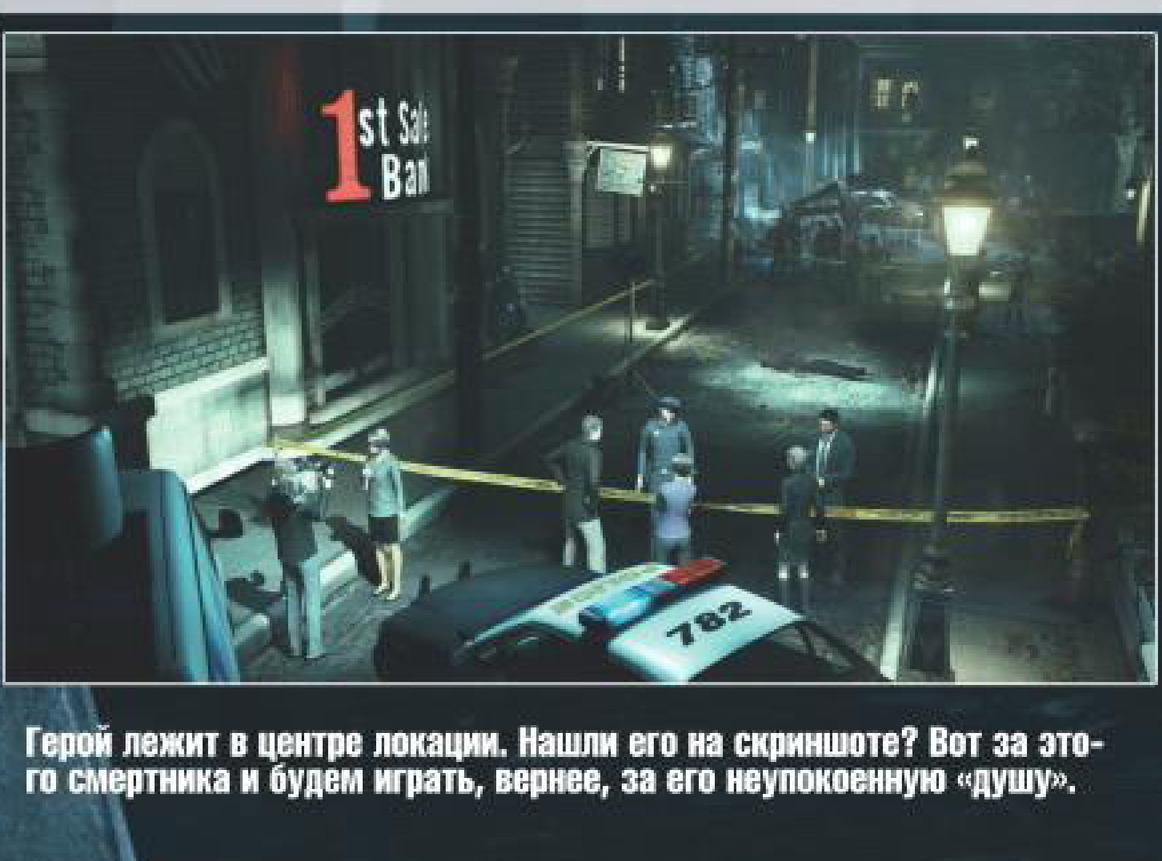
Неприкаянная душа наблюдает за казнью со стороны, но сохранить хладнокровие не удается: все семь пуль проходят не только сквозь труп, но и пробивают насквозь оболочку призрака-двойника. Здесь бы историю и закончить, но вместо того, чтобы исчезнуть, потусторонний Ронан решает взяться за расследование собственного убийства. Вопросы «кто», «почему» и «как быть дальше» не дают О'Коннору покоя, да и иного выбора у призрака, похоже, нет.

РИТУАЛЬНАЯ ЭКЗЕКУЦИЯ

Переход из живого состояния в призрачное — не случайность. Дело происходит в городе Салем штата Массачусетс — том самом, где в 1692 году произошли судебные процессы и казни «салемских ведьм», женщин, подозреваемых в колдовстве. Охота на ведьм хоть и не станет частью игры, но город, где пролилось много невинной крови (в 1957 году все приговоры официально были отменены), породил достаточно страшных историй про древнее зло и жутких демонов. Ронан О'Коннор рискует стать одним из них, если не разгадает тайну собственного убийцы, не выследит его и не свершит над ним правосудие по-массачусетски.

Герою предстоит научиться существовать в облике призрака и с умом использовать новые таланты. Например, стоит ему только дотронуться до человека, как он «сканирует» воспоминания и видит события, связанные со своей жизнью, чужими глазами. Некоторые способности сравнимы с тем, что вытворяла Нилин из **Remember Me** или ангелочек из **Messiah**. Оказавшись в «лимбо», перевалочном пункте между двумя мирами, Ронан фактически научился взламывать реальность. Из-за пребывания в пограничье на стыке двух миров, настоящего и загробного, он умудряется видеть призраков и пытается вступать в контакт с живыми людьми.

Чтобы успешно решать головоломки, Ронану придется



Герой лежит в центре локации. Нашли его на скриншоте? Вот за этого смертника и будем играть, вернее, за его неупокоенную «душу».

Таинственная девочка, рисующая символы, знаки и подсказки, способные в дальнейшем вести героя по сюжету. Кто она? Неизвестно. Надеемся, ее зовут не Альма.

«Созерцая собственную смерть» — это про нашего героя. Все семь пуль отпечатались на теле призрака. Сохранились и другие детали: фонарик и шляпа, которые он носил при жизни. На трупе всего этого, как мы видим, нет.

Конфликт между двумя полицейскими, лично знавшими покойного. Один его любил, а вот второй, похоже, не очень: прощаясь с телом, он назвал Ронана «тупым сукиным сыном». И схватил за это хлесткую пощечину.

подглядывать за прохожими и узнавать дополнительные детали по делу о своем убийстве. Выуживать необходимую информацию необходимо исключительно безобидными методами — понятное дело, призрак не способен напрямую вмешиваться в дела живых.

Так, все основные идеи разработчики уже показали в демонстрационной версии. На место преступления приехала полиция. Кажется, поиск преступника затянется надолго. До смерти Ронан был выдающимся детективом и, будучи призраком, способности свои уж точно не растерял. Герой изучает улики и пытается логически рассуждать, причем в игре это выглядит немного наивно. Вот лежит мертвый Ронан, и нам нужно решить, что же все-таки произошло с телом. В голове у призрака роятся разные, в том числе и странные варианты: *«сгорел»*, *«был заколот»*, *«застрелен»*, *«упал»*, *«утонул»*. После совмещения событий в нужной последовательности Ронан постепенно вспоминает детали преступления. Другая сцена переносит нас к допросу свидетеля. Достаточно вселиться в человека, выбрать нужную тему воспоминаний о допросе — и игрок получает столь необходимый фрагмент мозаики в виде показаний. Опять же, подтолкнуть свидетеля к необходимой мысли получается без особых умственных усилий, а сам принцип размышлений главного героя чем-то похож на «систему логики» из **Ace Attorney: Investigations**. Другое дело, что прокурору Эджворту из этой игры не приходилось уничтожать демонов или прятаться от них.

ПО ТУ СТОРОНУ

Загробная жизнь опасна! С расследованием лучше не затягивать. Согласно философии игры, призраки в сумрачном мире должны успеть доделать невыполненные при жизни дела. Однако потусторонний мир постепенно разъедает души своих обитателей. Если решить вопрос вовремя не получается, неупокоенные души становятся обезумевшими демонами. Главного героя это тоже касается, но таймер над ухом в игре тикать, к счастью, не будет. Эти демоны верят лишь в то, что поглощение всех остальных душ освободит их от страданий, поэтому здесь всегда действует правило «или ты их, или они тебя». Убежать некуда.

К несчастью, демоны постоянно преследуют героя, тем более что обстановка для них благоприятная: в городе есть готические церкви и психиатрическая лечебница, в которую нам придется наведаться за уликами. Решением загадок дело не обойдется, и тварям из потустороннего мира все-таки нужно будет давать отпор. Ронан может буквально разрывать призраков голыми руками, но только при условии, демон его не видит.

Герою даже не требуется нападать сзади, достаточно лишь того, чтобы враждебный призрак не знал о нем до последнего момента. В демоверсии есть следующий эпизод: Ронан вселяется в полицейского, который патрулирует коридор. Периодически перед полицейским пролетает демон в поисках добычи. В последний момент дух О'Коннора покидает тело полицейского и уничтожает растерявшегося призрака, вселившись в него и разорвав изнутри. Враждебные демоны не способны «унюхать» героя, пока он прячется в живом человеке. Кроме того, персонаж может свободно перемещаться в пределах локации — он же призрак, стены ему не преграда! С такой механикой можно экспериментировать, и не исключено, что демоны будут отличаться поведением, а у Ронана появятся новые трюки.

Авторы решили чередовать экшен-сцены с головоломками. Душе детектива придется «вселяться» в живых людей и собирать по крупицам их мнения и представления о произошедшем. Каждая локация — это головоломка, в которой надо разыскать все ценные улики и, имея их на руках, сделать единственно правильный вывод, чтобы двигаться дальше по сюжету.

Пока что сложно рассказать про особенности охоты на демонов и нюансы дальнейших ребусов. В демоверсии все загадки были крайне наивными, а прятки от нечисти — до смешного простыми. Многих конфликтов с врагами можно избежать, попытавшись обойти их с помощью «стелса». Впрочем, кое-что уже понятно наверняка: с эмоциональной подачей у игры все в порядке, игроки будут сопереживать детективу так же, как в свое время волновались за судьбу другого сыщика, Нормана Джейдена.

■■■

Несмотря на то, что имя студии, **Airtight Games**, не способно кому-либо о чем-то сказать, эти «безымянные» разработчики уже отметились такими играми, как **Dark Void** (экшен) и **Quantum Conundrum** (головоломка с видом от первого лица). Murdered — их третий крупный проект, объединяющий все предыдущие наработки. А именно: игра будет приключением от третьего лица с головоломками по типу того, что мы видели в Silent Hill или Remember Me.

Творческий директор студии Мэтью Браннер уже поспешил откреститься от многочисленных сравнений с DS-игрой **Ghost Trick**, в которой сыщику приходилось вселяться в людей и даже предметы, чтобы расследовать свою смерть. Мол, «будет совсем не похоже на игру для карманной консоли», и мы в это верим. Недавно стало известно, что Murdered: Soul Suspect выйдет не раньше марта 2014 года, а значит, у Square Enix и ее новой студии достаточно времени, чтобы удивить нас еще раз. Интуиция подсказывает — у создателей **Final Fantasy** еще найдутся козыри в рукаве для своего нового IP. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Экшен со вселением в чужие тела, кровожадными демонами и расследованием смерти своей материальной оболочки. Игра интригует даже на ранней стадии разработки. Хочется увидеть, куда же судьба заведет любознательную душу героя.

Процент готовности: 55%

Дата выхода
Ноябрь 2013 года

Жанр
Файтинг
Издатель
Microsoft Studios
Разработчик
Double Helix Games
Мультиплеер
Интернет
Платформа
Xbox One
Сайт игры
doublehelixgames.com

Killer Instinct
Первый файтинг нового поколения

Антон Белый

Killer Instinct появился в 1994 году и тут же откусил кусок места под солнцем у главного 2D-файтинга того времени — **Mortal Kombat 2**. Создала KI студия **Rare** совместно с основателем серии Кеном Лоббом. Хотя игра во многом копировала МК, таких колоритных героев и «фаталити», как там, не было больше нигде. В МК девушка убивала поцелуем? Ха, в первой части Killer Instinct взявшая верх красотка показывает жертве голую грудь, и бедняга буквально «взрывается от счастья»!

Но в файтинге были и интересные находки для боевой системы, вроде безумных комбо в сорок ударов и «комбо-брейкера», позволявшего прервать чужую серию и ответить с яростью в тысячу солнц (чуть менее поэтично — контратакой из шестидесяти ударов). В 1996-м вышел **Killer Instinct 2**, который многие справедливо сочли скучным и блеклым по сравнению с оригиналом. Попозже игру все-таки доработали: **Killer Instinct Gold** появилась на **Nintendo 64** в конце того же года. А потом серия пропала с радаров.

Хватит это терпеть!

В марте 2013-го **Microsoft** анонсировала свою **Xbox One**, а попутно представила линейку игр, доступных в день выхода консоли. Главным сюрпризом оказался новый **Killer Instinct**, о котором Microsoft не вспоминала со дня покупки Rare в 2002 году. И вот теперь, спустя семнадцать лет после выхода последней части серии, она возвращает к жизни забытого кумира аркадных залов.

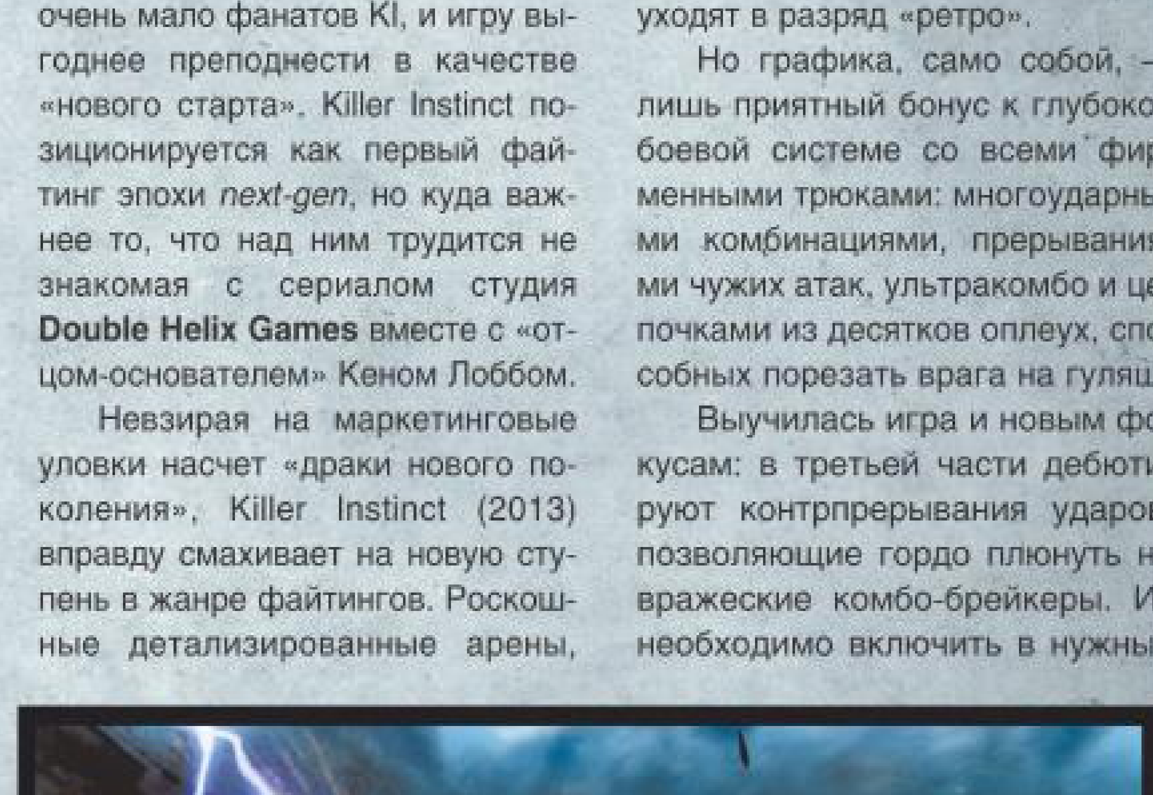
Новая часть по понятным причинам обошлась без цифры «3» в названии — с 1996 года дожило очень мало фанатов KI, и игру выгоднее преподнести в качестве «нового старта». Killer Instinct позиционируется как первый файтинг эпохи *next-gen*, но куда важнее то, что над ним трудится не знакомая с сериалом студия **Double Helix Games** вместе с «отцом-основателем» Кеном Лоббом.

Невзирая на маркетинговые уловки насчет «драки нового поколения», Killer Instinct (2013) вправду смахивает на новую ступень в жанре файтингов. Роскошные детализированные арены, высокополигональные, тщательно выписанные бойцы и сочные серии тумаков впечатляют еще как. На текущем поколении консолей такая картинка в файтингах невозможна, а **Super Street Fighter 4** и **Injustice** после пары матчей в KI уходят в разряд «ретро».

Но графика, само собой, — лишь приятный бонус к глубокой боевой системе со всеми фирменными трюками: многоударными комбинациями, прерываниями чужих атак, ультракомбо и цепочками из десятков оплеух, способных порезать врага на гуляш.

Выучилась игра и новым фокусам: в третьей части дебютируют контрпрерывания ударов, позволяющие гордо плюнуть на вражеские комбо-брейкеры. Их необходимо включить в нужный

THUNDER, повелитель грома и владелец двух заточенных томагавков. В предыдущих частях был известен как Громовой Вождь (Chief Thunder).



ПОСЛЕ ТАКОГО УДАРА Джаго рискует уже не встать. Арены, кстати, в игре изумительно красивы, но скриншоты этого не передают.

момент, когда вам пытаются испортить малину, и заодно получить бонус к скорости атаки. Проще говоря, раньше были ножницы и бумага, а теперь к ним добавили камень.

ПО ЩЕКАМ, ПО УШАМ!

Еще один новый трюк — *Instinct Mode*, способ усилить персонажа, как в **Tekken 6**. Сперва дожидаемся, когда заполнится шкала, набирающаяся по мере получения и нанесения урона. При полной шкале можно включить «инстинкт» и увеличить наносимый урон, а также получить бонус к восстановлению здоровья. Буквально: мы бьем больнее и параллельно лечимся.

Проблема в том, что враг тоже может к этому времени накопить на переход в хитрый режим и не дать воспользоваться его преимуществами. Скажем, в Tekken 6 боец получает усиленные удары, когда его здоровье на исходе, а значит, ему дается преимущество в борьбе за победу в раунде, и шансы немного уравниваются. Так и тут. «Инстинкт» способен разнообразить механику боев и доступен всем файтерам Killer Instinct.

В релизной версии будет всего восемь бойцов — как в **Skullgirls** 2012 года. Но если в случае с SG создателей можно понять (первая игра серии, герои новенькие, с иголочки), то закрывать глаза на богатое наследие и ростер двух предыдущих частей как-то неправильно. В первой части и то было одиннадцать бойцов!

Однако разработчики оказались не так просты и планируют ввести ежегодный «сезонный формат» для KI 2013 года. Доступный на старте первый сезон будет включать шесть базовых бойцов и двоих бонусных, они выйдут вскоре после релиза (с середины ноября до конца года). Второй сезон появится «где-то через год» и добавит еще восьмерых.

К моменту написания статьи Double Helix анонсировала четверых, и все они уже были в предыдущих частях. Это тибетский монах *Jago*, оборотень *Sabrewulf*, таинственный инопланетянин *Glacius*, ледяной маг, и индеец-шаман *Thunder* (в предыдущих частях — *Chief Thunder*, но его имя сократили).

В интервью разработчики сообщили, что планируют вернуть и других популярных среди фанатов героев: *Cinder*, *Fulgore* и *Spinal*. Самое интересное — пятым, анонсированным почти перед сдачей номера, героем стала новая девушка *Sadira*. Мисс «задира» похожа на Милину из Mortal Kombat, но пользуется уникальными для файтингов способностями: стреляет паутиной из рук и способна избивать врага даже в воздухе, задерживая его падение нитями. В предыдущих частях KI воздушных комбо-серий не было, но в новой они, судя по Садире, станут важной частью геймплея.

ГРУБО ГОВОРЯ, новая часть KI — внебрачное дитя Street Fighter и Mortal Kombat. Заимствования из обеих серий видны невооруженным глазом.

СВЕРХМОЩНЫЕ АТАКИ должным образом анимированы, камера выбирает удачные ракурсы, но не затягивает «красивые автоматизированные атаки», как в Street Fighter X Tekken.

ГОТОВЬТЕСЬ ПЛАТИТЬ

Сперва нам говорили, что игра станет F2P-проектом, где будет лишь один бесплатный боец, а остальных придется докупать. Недавно детали модели распространения наконец-то раскрыли. Игра будет доступна только в цифровом формате в онлайновом сервисе Xbox One. Игроки смогут купить один из трех вариантов.

Базовый вариант — бесплатная демо-версия с персонажем Джаго (Jago), тибетским монахом, по стилю боя напоминающим одновременно Рю и Сагата из Street Fighter 4. Естественно, в умелых руках герой способен на большее.

Те, кто скачал бесплатную демо-версию с Jago, смогут докупить понравившихся героев за пять долларов (США) или пять евро (Европа). Разработчики упомянули, что после релиза могут ввести ротацию бесплатных героев, но ничего конкретного на этот счет пока не сказали. Второй вариант набора называется Combo Breaker Pack и включает всех восьмерых героев, доступ ко всем аренам и режиму тренировки. Цена — двадцать долларов или евро, то есть как за четырех персонажей, купленных по отдельности.

Финальный вариант Ultra Edition потребует от игроков сорок долларов или евро, и в него войдут все бойцы, все арены, дополнительные режимы, альтернативные костюмы и возможность модифицировать расцветки костюмов, а также подлинная аркадная версия первого Killer Instinct.

Однако за будущие DLC все равно придется доплатить: скажем, за возможность скачать голос комментатора из первых двух частей. В Killer Instinct (2013) комментатор будет новым. Если же вы хотите услышать классические вопли «ультракомбо!» в исполнении Лобба, ранее озвучивавшего все хлесткие фразы, держите кредитку наготове.

■ ■ ■

Как файтинг KI явно станет эволюцией серии. Судите сами: богатая боевая система, контрприемы на все случаи жизни, кровавые добивания, новая героиня с роскошными формами... Скорей бы релиз! Пока что главные недостатки будущей игры — мало героев (шесть на старте и еще двое до конца 2013 года) и эксклюзивность для Xbox One, которая официально не появится в России раньше 2014 года.

Впрочем, по поводу количества бойцов особо горевать не стоит. У каждого из анонсированных участников третьего турнира свой яркий стиль борьбы. Здесь нет места дублям и однотипным спецспособностям, как в девятой части **Mortal Kombat**, — таких уловок авторы не приемлют. ■

Будем ждать?

Отличный современный файтинг, который торопится стать первой игрой жанра на новом поколении консолей. У него уже есть убойный конкурент в лице Guilty Gear Xrd, но в рамках Xbox One KI может стать лучшим файтингом и даже одной из самых успешных игр. Главное, чтобы Double Helix не сели в лужу, как со своей предыдущей игрой — Silent Hill: Homecoming.

Процент готовности: 70%

Бойцы первого сезона

Пять героев нового KI

I

Jago

ДЖАГО — ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ Killer Instinct, лицо серии и единственный, кто будет доступен в бесплатной демо-версии файтинга. Он не просто протагонист, как Рю, Акира или Хаомару. Джаго поможет новичкам привыкнуть к премудростям третьего KI. Именно поэтому тибетский монах может считаться одним из самых простых персонажей — вроде Рю из Street Fighter.

Арсенал его атак отвечает запросам любых игроков: сражается Джаго с помощью духа тигра, который позволяет совершать быстрые выпады и наносить стремительные удары. Из скрытых приемов — огненные шары «эндюкены», позволяющие удобно инициировать серию из комбо-ударов, и обоюдоострый меч со слегка изогнутым лезвием. Герой фигурировал во всех выпусках Killer Instinct, достаточно быстр и сбалансирован, но по скорости проигрывает Сабревульфу и Садире и не может полноценно противостоять дальним атакам Гласиуса. Те, кто купит Killer Instinct за двадцать или сорок дензнаков, получат в качестве бонуса наряд Shadow Jago, что-то вроде темной стороны героя.

II

Sabrewulf

ВТОРОЙ ПО ЗНАЧИМОСТИ ГЕРОЙ перезапуска KI и любимый герой на всех пресс-показах игры. Антропоморфный вервольф не пропустил ни одного турнира Killer Instinct. Первоначально он звался Киберволком в память об игре 1984 года Sabre Wulf, но затем от кибернетической темы пришлось отказаться.

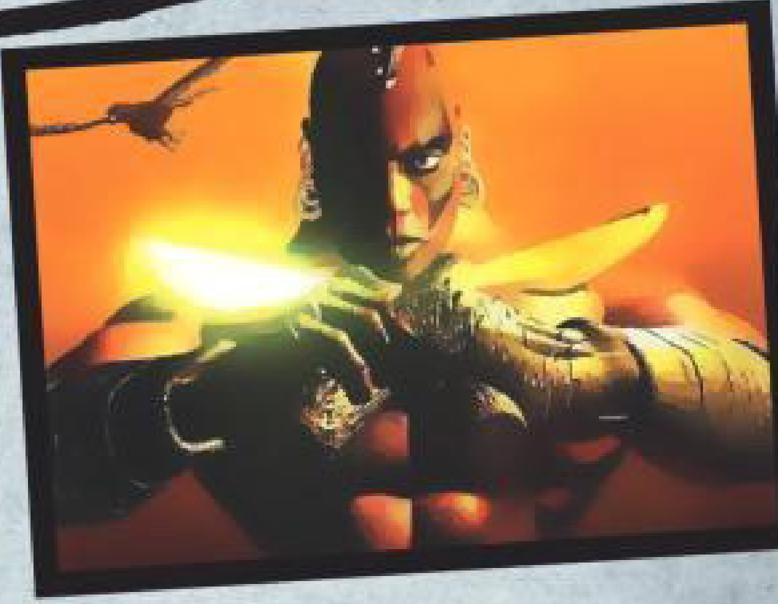
Один из самых быстрых бойцов, который навязывает ближний бой и, дотянувшись когтями и клыками до мягкого мясца противника, грызет его до победного. Обладает широким арсеналом ближнебойных атак, умеет контролировать атаки с воздуха с помощью широкого дугового царапания, владеет хорошими подсечками и приемами для средней дистанции, использует рык и прочие методы устрашения. Приз зрительских симпатий, однозначно! В опытных руках — серьезная головная боль для соперника и потенциально один из топовых бойцов. На дальней дистанции резко теряет свою звериную эффективность, но поди еще отпрыгни от него!

III

Glacius

ТРЕТИЙ ИЗ ПРЕДСТАВЛЕННЫХ во время анонса героев, инопланетянин Гласиус подвергся серьезному редизайну и переосмыслению, но по-прежнему пользуется магией льда и на ходу создает предметы и ледяные глыбы в воздухе.

Лучше всего подходит для рассудительных бойцов, готовых продумывать стратегию и умеющих навязывать врагу удобную дистанцию. Гласиус предпочитает сражаться на средней и дальней — во многом благодаря своим атакам, вызывающим в памяти ледяную магию Дзина из BlazBlue. Главный его недостаток — это самый неторопливый персонаж текущего ростера. Медленнее некуда! Это снижает его шансы на народную любовь.



Thunder

IV

КОРЕННОЙ ИНДЕЕЦ (как Nightwolf из Mortal Kombat, с которого когда-то давно этот образ и содрали) и мастер двух томагавков, в новом Killer Instinct был переименован из Chief Thunder в Thunder. Более мощная, но замедленная версия Джаго — ведь это тоже боец с ярко выраженными этническим чертами.

Техника борьбы — навязать ближний бой с использованием захватов и различных удушающих, шокирующих и болевых приемов. В файтингах таких обычно называют «грэплером», и лучшим примером может служить советский рестлер и охотник на медведей Зангиев.

Во время своих ультракомбинаций Гром выхватывает топорики и начинает ими бешено махать, рубя и кромсая оппонента, хохоча по все горло и крутясь вокруг своей оси. Особо мощные атаки направляют в томагавки Грома энергию молнии, и те бьют «электричеством» наповал. Но скорость... медлѐннее Грома только Гласиус!

Дебютировал в первой части KI, но вторую часть серии пропустил. Связываться с этим психом вообще-то опасно, но разве в ростере Killer Instinct (2013) есть хоть сколько-нибудь адекватные личности? Бросьте, нам было бы скучно за них играть!

V

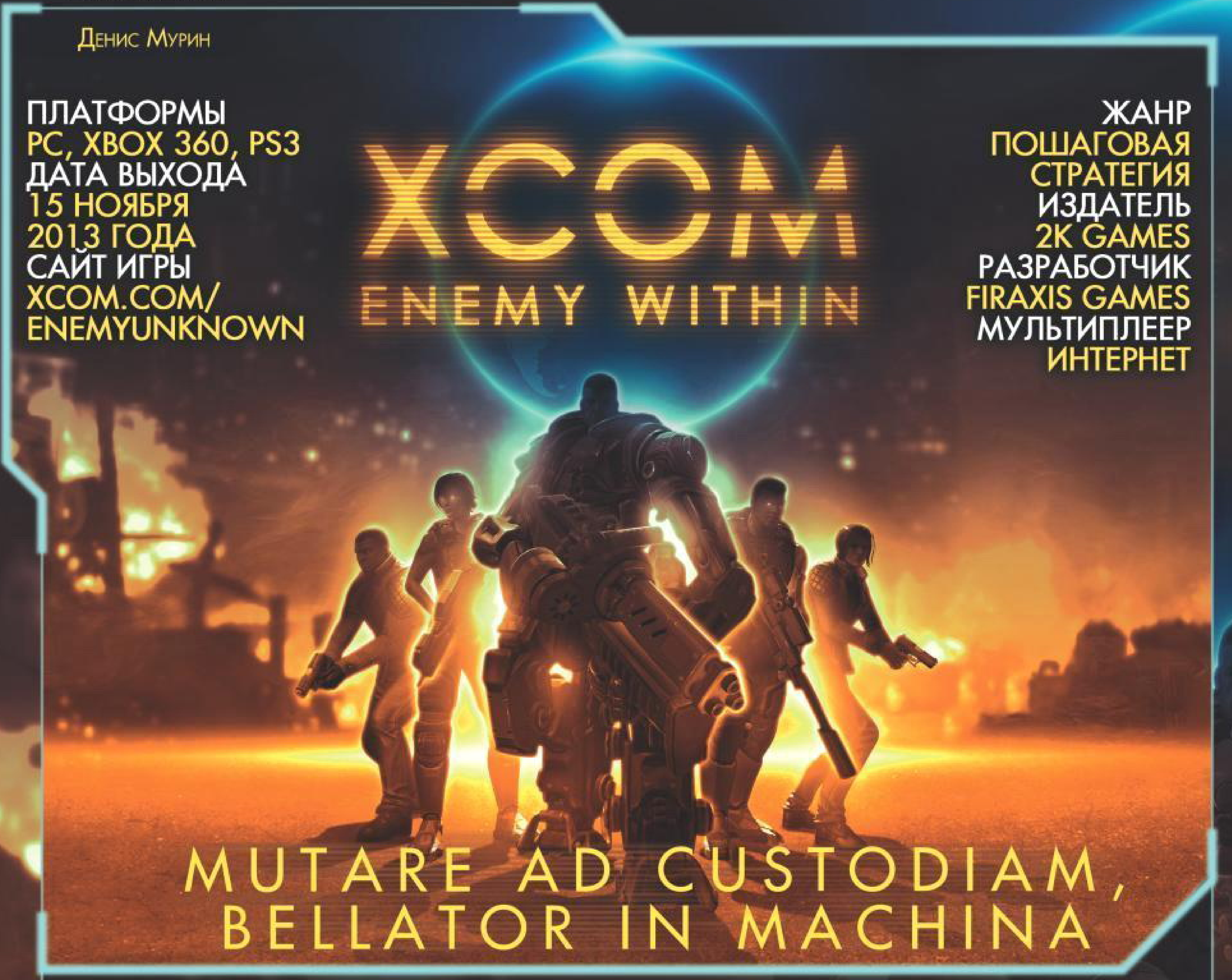
Sadira

ЕДИНСТВЕННЫЙ НОВЫЙ ПЕРСОНАЖ Killer Instinct (2013) первого сезона, которого придумали для перезапуска. Задира (или просто «садистка») — первая женщина в составе бойцов KI, обогнавшая секс-символ серии Черную Орхидею (Black Orchid). Но не волнуйтесь, Орхидею обещали добавить попозже.

Девушка скрывает часть лица за маской, похожей на хиджаб с символом паука, и сражается с помощью кинжалов и паутины. В случае чего на помощь ей готов придти огромный плотоядный паук, возникающий у нее за спиной перед началом боя.

Примечательна тем, что способна проводить серии комбо-атак в воздухе, удерживая противника над землей ловушками из паутины. Садира первой ввела в Killer Instinct воздушные комбинации, эффектным примером которых могут служить 2D-файтинги серий Guilty Gear и BlazBlue. Пока один из самых перспективных, наряду с Сабревульфом, бойцов KI 2013 года. Наверняка авторы сделают ее мощной и быстрой, чтобы она, как единственный дебютант, полюбилась не только новичкам, но и ветеранам!

Денис Мурин



ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
15 НОЯБРЯ 2013 ГОДА
САЙТ ИГРЫ
XCOM.COM/ENEMYUNKNOWN

ЖАНР
ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES
РАЗРАБОТЧИК
FIRAXIS GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

MUTARE AD CUSTODIAM, BELLATOR IN MACHINA

Когда **2K** анонсировала в 2010 году экшен во вселенной **XCOM**, публика взвилась на дыбы. Мало того, что проектом занималась студия **2K Marin**, ответственная за весьма, скажем так, неоднозначный **BioShock 2**, еще и президент **2K Games** Кристоф Хартманн заявил, что «пошаговые стратегии уже не в моде». Безграничная самоуверенность!

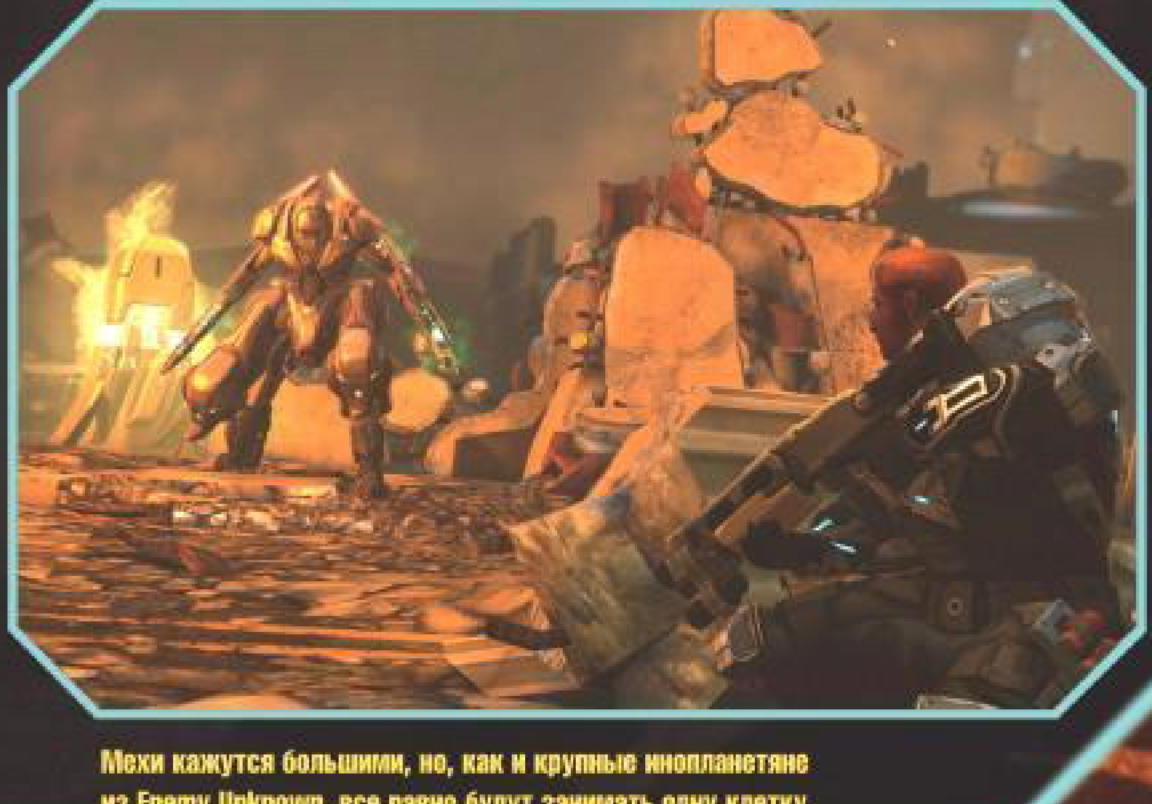
История, однако, расставила все по местам: ремейк **X-COM** хоть и потерял дефис в названии, но игрокам и прессе полюбился, а «модный» экшен **The Bureau: XCOM Declassified** не понравился, кажется, никому. И вот спустя год после выхода ремейка «старорежимной» игры девятнадцатилетней давности нас ждет нечто свежее. Firaxis не просто добавляют новые карты или противников, как это обычно бывает, — они улучшают механику.

СУПЕРЛЮДИ И МЕХИ

Если первый **XCOM: Enemy Unknown** в основном старательно пересказывал оригинал 1994 года рождения, то дополнение идет свои путем. Самым главным нововведением Enemy Within станет возможность улучшать солдат. Напомним, в Enemy Unknown их можно было прокачивать только по ветке развития случайно выданного класса, и, если очень повезет, у оперативника обнаруживались псионические способности. Однако и тогда ребята существенно круче не становились — плазменное ружье в умелых руках «крыло» любой джедайский фокус.

В Enemy Within почти в самом начале вам предложат изучить ге-

Разработчики явно черпали вдохновение в концовке фильма «Чужие» (1986).



Мехи кажутся большими, но, как и крупные инопланетяне из Enemy Unknown, все равно будут занимать одну клетку.

Чтобы управлять мехом, пилотам придется расстаться со своей человечностью...

...как, впрочем, и генномодифицированным, словно соя из телевизионных страшилок, бойцам.

нетику и кибернетику. Первая позволит напрямую сделать ваших вояк сильнее, быстрее, ловчее и незаметнее, а вторая — смастерить им киберкостюм. Пользуясь случаем, Сигурни Уивер, робот-погрузчик и королева Чужих передают **Firaxis Games** привет!

Вместе с мехами появится и новый подкласс с собственным древом развития — водитель. Чтобы стать им, надо пройти через жутенькую процедуру модификации тела, чтобы суметь справиться с управлением роботом. Сами мехи тоже можно будет улучшать, покупая для них новое снаряжение (та же прокачка, но за ресурсы, о чем ниже). Например, модуль кинетического удара — это большой-пребольшой кулак, которым можно буквально вколачивать бедных ксеносов в землю. А если вы любите более аккуратный подход, можно установить миноукладыватель. Или огнемет. Или... Ну, вы поняли.

С кибернетикой все более или менее ясно, а вот генетическое модифицирование куда интереснее. У каждого бойца появится новое древо прокачки, позволяющее улучшить мозг, глаза, грудную клетку, кожу и ноги. Так, например, снайперу можно прокачать ноги, чтобы он мог одним прыжком сигать на многоэтажные здания (и, теоретически, стать сильнее локомотива). Можно усилить пси-способности героя, а можно, наоборот, защитить его от пси-атак, сделав его почти неуязвимым в боях с эфириалами и сектоидами.

НЕВИДИМЫЕ ВОЙНЫ

Увы, постройка и улучшение экзоскелетов, как и генетическое модифицирование, требуют нового ресурса — так называемого «сплава» (англ. *Meld*). Получить его можно на тактических картах, захватив соответствующие канистры. После нескольких ходов они самоуничтожаются, поэтому вы постоянно будете думать — то ли нестись к канистре сломя голову, то ли осторожно заманивать противника в засаду. Если в Enemy Unknown промедление в большинстве случаев ничего вам не стоило, то теперь шевелить конечностями придется всем.

Хотя на любителей засад тоже найдется управа. Например, новые враги — летающие кальмары Seeker, умеют становиться невидимыми, залетают в тыл и, словно лицехваты из «Чужого», зажевывают физиономию вашего самого ценного снайпера, пока товарищи воюют на передовой.

Любители снайперских засад, трепещите! Новые невидимые противники будут подкрадываться и исподтишка душить ваших дипломированных ворошиловских стрелков.

В ответ снайперу можно дать улучшение «меметическая кожа», которое сделает его невидимым, пока он находится в полном укрытии. С учетом классических перков снайпера, делающих даже частичное укрытие полным, получится совершенно невидимый специалист, к тому же получающий немалые бонусы к критическому выстрелу.

Если вы уже вознамерились обрушить на жалких пришельцев всю мощь шагающих роботов, спешим вас обрадовать: «жалкие» пришельцы тоже не дураки мастерить экзоскелеты, и очень скоро вы столкнетесь с сектоидами, пересевшими на тяжелую технику, а еще — с новыми моделями сектоподов.

Ну и про моральный выбор не забываем. Название аддона прямо намекает на предстоящие дебаты между доктором Вален, апологетом генетических улучшений, и инженером Шеном, который еще в Enemy Unknown яро выступал против генетических изменений, которые могут уподобить людей инопланетянам. Естественно, он всецело за экзоскелеты, для управления которыми, правда, тоже нужно модифицировать солдат...

Хотя никто не мешает играть за не замутненных никакими внеземными технологиями людей, как в оригинале, новые усиленные противники из игры никуда не денутся, так что «пуристам» придется тяжко. Разработчики хотят оставить это решение целиком на совести игрока, и, если вы решите воевать исключительно «чистыми» людьми, в конце вам даже достижения не дадут. Только законная гордость за себя вас ждет, как в старые добрые времена. Тем не менее советуем «сплавом» не увлекаться — Enemy Within открывает цитата из Бакминстера Фуллера: «Те, кто играет в игрушки Дьявола, со временем возьмутся и за его меч».

В комплекте с Enemy Within идет около полусотни новых карт (из них восемь — сетевые), в том числе карта с фермой с первых скриншотов и презентаций Enemy Unknown. Старые карты будут слегка переработаны, чтобы новые юниты получше на них прижились, и еще туда добавятся бочки со «сплавом».

По такому случаю разработчики исправили некоторые баги, вроде лестниц, защищающих рядом стоящих пришельцев, и случайных телепортаций. Firaxis добавила местные языки для солдат, и японцы наконец перестанут говорить с канзасским акцентом. Еще бы русских озвучили не в «лучших» традициях Голливуда...

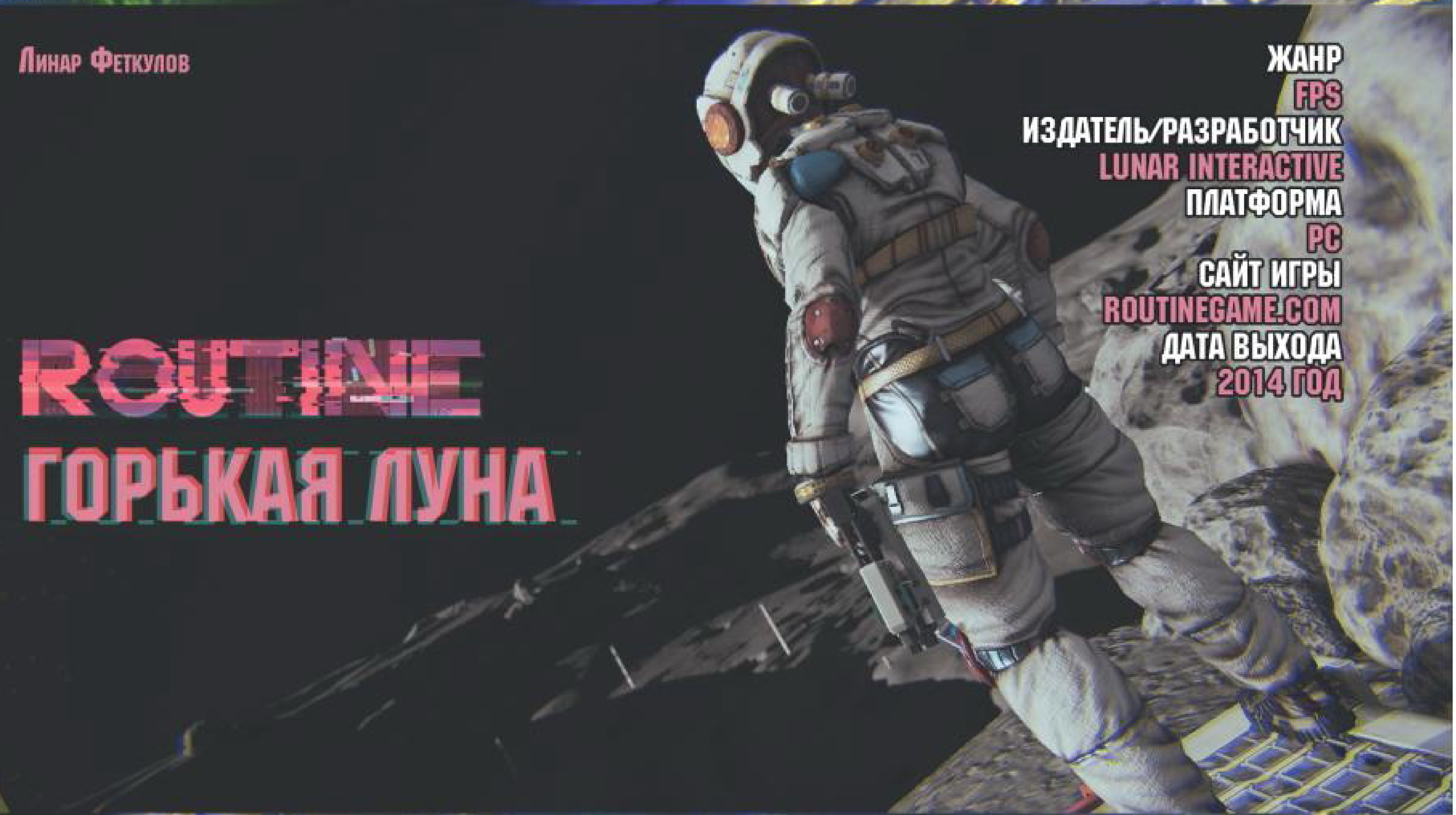
■ ■ ■

Firaxis осторожно выбираются из тени исходного X-COM. Возможно, через пару лет, если Enemy Within ждет успех, мы получим свежую серию, совмещающую лучшие находки старых игр с новыми элементами. Взять, скажем, наделавший шуму фильм Гильермо дель Торо «Тихоокеанский рубеж», очень уж похожий по концепции на **X-COM: Terror from the Deep**, которой в 2015 году стукнет двадцать лет. Там вам и подводные монстры, и страшные тайны глубин, и экзоскелетам место найдется. Гигантских подводных монстров нам! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Firaxis осторожно исправляет и дополняет XCOM генетически модифицированными солдатами и шагающими роботами.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 90%



Линар Феткулов

ROUTINE
ГОРЬКАЯ ЛУНА

ЖАНР
FPS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
LUNAR INTERACTIVE
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
ROUTINEGAME.COM
ДАТА ВЫХОДА
2014 ГОД

Как признается глава разработки Аарон Фостер, его всегда привлекала Луна, он с детства мечтал посвятить ей художественное произведение. Маленький Аарон смотрел на Луну и думал о том, что она кажется такой близкой, — но в то же время недосягаема. Он ощущал тоску и одиночество. Именно эти чувства Аарон и собирается синтезировать в своей дебютной игре **Routine**, причем при помощи того же самого приема, который так поразил его в детстве. Вы стоите на Луне и смотрите Землю. Она, огромная, кажется такой близкой, — но в то же время недосягаема. А на Луне вы одни.

ПОШЛО НЕ ТАК

Routine — это современный инди-хоррор. Все как положено: в команде ровно четыре человека (три парня и одна девушка), игра уже «подсвечена» в Steam Greenlight, YouTube-ролик собирает сотни тысяч просмотров с радостными и очень неглупыми комментариями посетителей (отдельно об одном из них мы расскажем ниже).

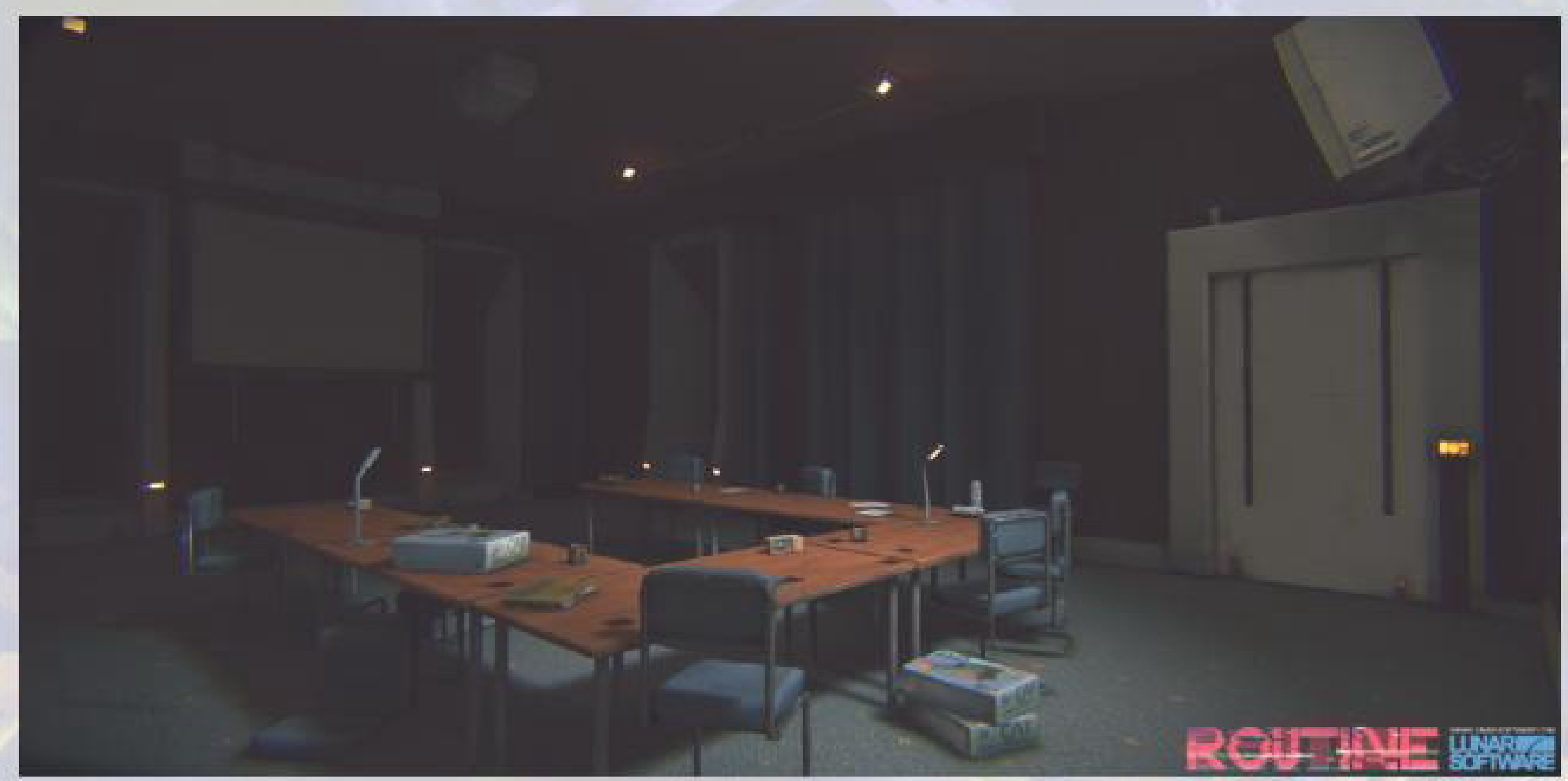
Авторы, как истинные новички, сомневаются в каждом отдельном элементе геймплея, но, проявляя редкую в таких случаях выдержку, не обещают золотых гор и просят дождаться новых анонсов. Ни имя главного героя, ни род его занятий, ни окончательный набор умений до сих пор не заявлены. Утверждено лишь одно — место действия. Это, как можно догадаться, Луна, точнее, некая лунная станция. Чем именно занимались на станции — тоже неясно, правда, судя по всему, никаких зловещих экспериментов там не проводили. Станция вполне мирная, рабочая. На ней, скажем, есть канализация, обеспечивающая отсеки водой, и обширный Public Center, по которому деловито семенят туда-сюда четырехлапые роботы-уборщики. Впрочем, здесь явно случилось что-то жуткое: большинство помещений осталось без света, повсюду разбросано поломанное оборудование, а главное — вокруг ни души, притом что персонал на станции явно подразумевается. Разработчики говорят прямо: вы тут единственный живой человек.

О том, что произошло, можно догадаться по свежему геймплейному ролику (YouTube — «Routine Alpha Trailer»). Затормозите на 0:26, там на пробковой доске объявлений приколота короткая записка, где неровным почерком написано, что андроиды, обслуживающие помещения, странно реагируют на некоторые команды и даже проявляют враждебность. «Инженеры решат эту проблему в ближайшее время». Похоже, все-таки не решат.

НЕПОШЛО, НЕ ТАК ЛИ

Это и будет единственный вид врага, с которым нам предстоит сразиться в Routine. Разработчики явно не хотят, чтобы мы раньше времени увидели их главный источник ужаса, но в трейлере его уже можно разглядеть. Это человекоподобный робот с шарнирами в суставах и металлическими конечностями, шаги его хромированных ног гулко отдаются в опустевших коридорах заброшенной станции. Именно такими в восьмидесятых представляли злодейских роботов — сильных, методичных, с обязательным сбоем в искусственном интеллекте. Именно 1980-е являются главным источником вдохновения авторов. Как они честно признаются, из ретрофутуристического образа космической станции и родился концепт будущей игры, а не из геймплейной механики или сюжета.

Духом восьмидесятых будет пропитан каждый закуток мрачного лунного комплекса. Мы говорим не о пародийном постмодернизме **Far Cry 3: Blood Dragon**, тут все вполне серьезно и до слез эстетично. **Lunar Software** делают игру о буду-



Интерфейса в игре нет, всю необходимую информацию вы можете узнать на экране C.A.T.

щем, каким его видели три десятилетия назад. Прежде всего это проявляется в оборудовании — сплошь стокилограммовые суперкомпьютеры с неграфическим интерфейсом и отчаянно мерцающими кинескопами электронно-лучевых мониторов. Кругом разбросаны дискеты (для наших юных читателей поясним, что это нечто вроде плоской квадратной флэшки объемом 1,44 мегабайта). Дискеты не черного, но кислотно-оранжевого цвета — мы уже практически слышим, с каким скрипом флоппи-дисковод начнет их пожирать. Кстати, о скрипах. Один из четверки авторов — звукорежиссер, по собственному признанию, успевший поработать над десятками AAA-проектов. Он строго проследит за тем, чтобы звуки в игре были максимально аутентичными. Для этого он, например, расчехлил завалявшиеся на антресолях синтезаторы Korg, а звуки станционного оборудования заботливо пишет на кассетный магнитофон и лишь потом оцифровывает. «Шумы кассетника совсем не такие, как у современного микрофона. Именно они придадут звукам Routine нужный нам окрас».

Авторы не скрывают, что игра родилась из визуального образа. Вот приблизительно такого.

Среди всех конкурентов (Amnesia: A Machine for Pigs, Outlast, Daylight) Routine выглядит наиболее спокойно и зловеще.

DARK SIDE

После того, как Lunar Software объявили о том, что насилие в игре в большинстве случаев приведет к гибели героя, Routine немедленно окрестили «Amnesia в космосе». На наш взгляд, сравнение более чем лестное, хотя сами авторы с ним категорически не согласны. Их главный геймплейный ориентир — **Dark Souls**. Разработчики восхищены тем, как Хидетака Миядзаки выстроил композицию уровней, держа игроков в постоянном напряжении, и, не стесняясь, решили использовать его находки в хорроре.

Смерть героя перманентна: после гибели вы вернетесь к самому началу уровня. При этом, также как в Dark Souls, игрок не должен воспринимать смерть как наказание, — возможно, он слишком рано сунулся в труднодоступный участок уровня и потому погиб. Загрузитесь, взвесьте все плюсы и минусы и попробуйте пойти в другом направлении. Станция полностью открыта для исследований, выбор верного маршрута — одна из важнейших составляющих успешного прохождения.

В Dark Souls, если помните, все важнейшие элементы экипировки, снадобья и враги находились в строго заданных местах. Тут Lunar Software отходят от канонов японского шедевра, внося элемент случайности. Архитектура станции останется неизменной, а вот расположение злобных роботов будет каждый раз иным. Главный же фактор разнообразия — упомянутые выше дискеты. Неужели вы думали, что они выполняют исключительно декоративную функцию?

Как сразу предположили фанаты, дискеты — это ресурс, необходимый для сохранения игры, как чернила для печатной машинки в старых **Resident Evil**. Нет. Они нужны для прокачки C.A.T. (Cosmonaut Assistance Tool), вашего главного и единственного оружия.

КАМЕРНЫЙ ТРИЛЛЕР

По замыслу авторов C.A.T. должен выглядеть как VHS-видеокамера из восьмидесятых — неудобная, громоздкая и с гордо выступающим экраном видоискателя. В него не раз придется заглянуть, чтобы навестись на врага; мир игры вы часто будете обозревать сквозь призму мерцающего, испещренного помехами экрана.

Разбросанные дискеты наделят C.A.T. всевозможными бонусами. Lunar Software не торопятся рассказывать, какими именно, но очевидно, что они должны повышать скорострельность и мощность встроенной EMP-пушки. Наиболее непонятный и интригующий момент связан с упомянутым экраном. Похоже, некоторые дискеты увеличат его частоту кадров, а другие, напротив, понизят, так что вам будет неудобно целиться, глядя через мигающий, «тормозящий» видоискатель.

Кроме того, C.A.T. необходим для взаимодействия с многочисленными терминалами станции. Тут авторы берут на вооружение одну из главных находок **Doom 3**: перекрестие прицела возле терминала превращается в курсор; вы кликаете по меню, не выпадая из основного игрового процесса. Никто не гарантирует, что, пока ваш герой подбирает пароль к очередной закрытой двери, к нему не подкрадется робот и не ударит в спину.

В единственном продемонстрированном публике геймплейном эпизоде произошло вот что. Игрок увидел врага, навел C.A.T. — на его экране высветилось подергивающееся, нечеткое изображение разъяренного андроида. Выстрелил. Сверкнула молния, и робот на миг остановился. Герой воспользовался заминкой, чтобы поскорее убежать от него в лифт.

■■■

Вот тут нам хочется вспомнить замечательный комментарий к ролику на YouTube. Безымянный пользователь посоветовал авторам добавить новую геймплейную возможность — динамически гаснущий свет. Раз C.A.T. стреляет электромагнитными импульсами, почему бы не сделать так, чтобы вместе с обесточенным роботом потух и свет в помещении? Чем чаще стреляете, тем темнее и страшнее становится. Судя по количеству лайков, набранных комментарием, авторы как минимум заметили эту идею. Будем рады, если ее удастся реализовать. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ретрофутуристический хоррор на Луне, авторы которого экспериментируют со способами восприятия игрового мира.

Процент готовности: 70%

Александр Башкиров

WASTELAND 2

ЖАНР
Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
inXile Entertainment

ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
WASTELAND.INXILE-ENTERTAINMENT.COM
ДАТА ВЫХОДА
2014 год

РЕАКТИВНАЯ RPG

Wasteland 2 — сиквел классической (**Waste-land**, 1988) постапокалиптической RPG и один из самых успешных Kickstarter-проектов. Хотя минимальный бюджет оценивался в 1 млн долларов, в ходе проведенной прошлой весной кампании было собрано почти 3 миллиона. Выпустить игру планировалось в октябре 2013 года.

Но в этом июле президент **inXile** — и разработчик оригинальной Wasteland — Брайан Фарго заявил, что выход игры откладывается на неопределенный срок. Причины — необходимость навести финальный глянец на постъядерный мир и огромный объем оставшейся работы над нелинейностью и интерактивностью игры. Само слово «интерактивность» авторам не нравится. Ему они предпочитают более емкое «реактивность» (от слова «реакция»).

ЭЙС МЕРТВ, ДЕТКА. ЭЙС МЕРТВ...

Действие Wasteland 2 происходит в 1998 году, в альтернативной реальности. Соединенные Штаты уничтожены атомной войной, и последний оплот цивилизации там — организация Пустынных рейнджеров. Ее члены группами по четыре человека выходят в укутанные радиоактивным туманом трейлерные парки и сражаются с гигантскими роботизированными скорпионами с многоствольными пулеметами на хвостах.

Итак, старомодная картинка с трехмерными фигурками рейнджеров, вид в три четверти на происходящее, из современных спецэффектов — непрерывно мерцающая неоновая вывеска дешевого полуразрушенного мотеля. Сюжет начинается с вечеринки по поводу ухода на пенсию персонажа первой Wasteland — рейнджера Эйса. На самом деле, конечно, это все очень мрачная шутка. Эйс давно мертв.

Первая миссия, которую получает ваша четверка рейнджеров, — обследовать заброшенную тюрьму в Аризоне, из которой в последнее время поступают жуткие невнятные радиосигналы. В первой части тюрьма была главной базой Пустынных рейнджеров, а в Wasteland 2 ее населяют враждующие банды. Первая же банда — «Красных Скорпионов» — требует с героев деньги за ношение оружия на территории тюрьмы. Грабят, словом.

Включается пошаговый боевой режим. Бои пока похожи на предельно упрощенный **XCOM**: укрытий почти нет, снайперские винтовки непристойно мощные. В законченной игре разработчики обещают сложное взаимодействие больших групп противника, которые будут обходить вашу четверку с флангов, отстреливаться с возвышенности и даже посылать отдельных бедняг отвлекать ваш огонь на себя. В бою можно использовать и небоевые способности: взломать дверь, открыть новый коридор с лестницей в конце, забраться по ней на крышу и сзади снять вражеского снайпера.

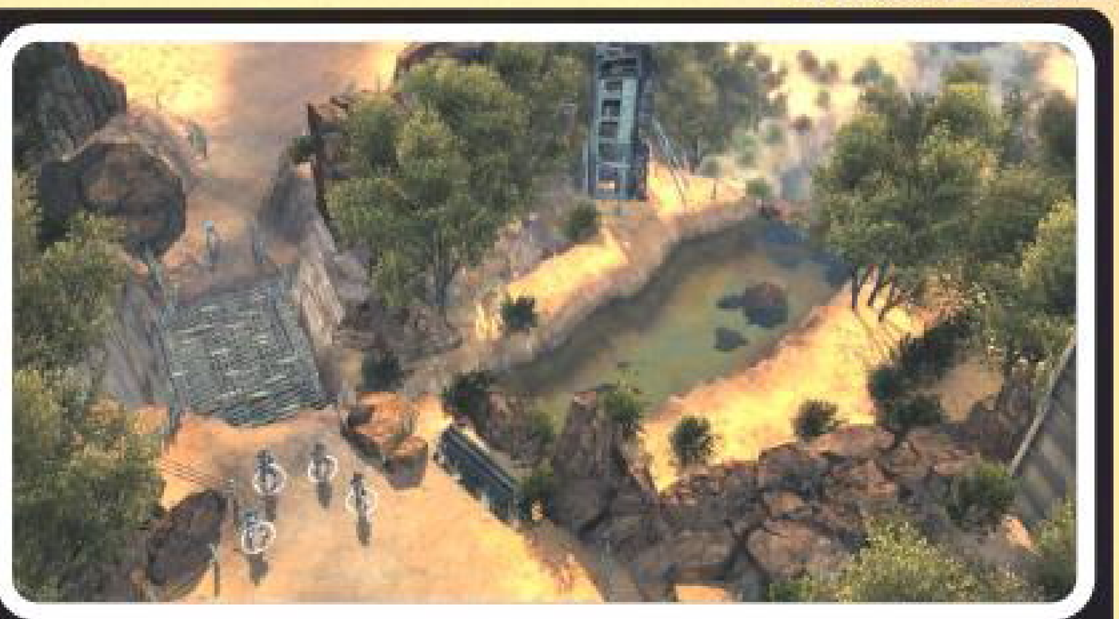
ПУТЬ СВИНЕЙ

Древо скиллов пока тоже элементарное. Найдя посреди пустыни странствующего торговца, тележка которого застряла в

Пристрелить пьяницу-напарника за то, что тот продает вещи из вашего инвентаря, — вот мгновение возможного, но никогда не наступившего будущего ролевых игр.

Схожий Shadowrun Returns подвела линейность и недостаточная свобода действия. Wasteland может провалиться где угодно, но только не в этом.

Красотки-валькирии по-прежнему единственный возможный женский типаж в играх. В Wasteland 2 женской красоте уделяют должное внимание, меняя реакции NPC.



Со времен последнего превью игра заметно похорошела, хотя все так же не дотягивает до высшей лиги. Кого это, скажите, хоть чуть-чуть волнует?

грязи, можно вытащить телегу грубой силой и получить скидку, можно договориться о низких ценах... а если скилл Salvaging достаточно высок, то в Wasteland 2 можно вообще обойтись без помощи торговцев.

Но в дальнейшем должны открыться куда более интересные способности. Скилл Toaster Repair — дань памяти оригинальной Wasteland (почините найденный тостер, из него обязательно выскочит что-нибудь полезное). Computer Tech позволит открывать вентиляционные ходы и пользоваться камерами наблюдения, ну а скилл Synth Tech — чинить найденных или переводить на свою сторону активных вражеских роботов.

Разобравшись с бандитами, герои берут побочный квест у проживающего рядом с тюрьмой фермера: найти свиней. Игрок находит их стадо, ведет обратно через пустыню... и обнаруживает, что свиньи бегут прямиком на минное поле. Остановить несчастных хавроний, как и все в Wasteland, можно разными способами.

Помимо тюрьмы, будут заросшее джунглями болото (известное как Killing Fields) и кладбище самолетов в аризонском городе Тусоне, населенное цивилизацией роботов (Demanta). Действие всей первой части Wasteland разворачивалось в Аризоне, во второй же в среднеамериканском пустынном захолустье будет происходить только первая треть игры. Затем мы сядем на самолет и полетим в Лос-Анджелес.

Единственное средство коммуникации с внешним миром в Wasteland — радио. Сразу после тюрьмы игрок получает пару сообщений с просьбами о помощи, но своевременно откликнуться можно только на одно из них. Другие сигналы просто работают на атмосферу: какая-то женщина умоляет мужа вернуться из Пустошей, потому что ей не хочется «умирать в одиночку». Потом она начинает петь песни религиозного содержания.

Женщину, к слову, можно будет найти. Если NPC заявляет о себе по радио, значит он действительно существует в мире Wasteland 2.

Фракции в игре очень яркие. Одни поклоняются Рональду Рейгану, другие — грибу атомного взрыва. Представители последней очень любят прикреплять к себе взрывное устройство и бежать навстречу путешественникам с распростертыми объятиями. Добежали. Обнялись. Сдетонировали.

Маннериты — обитающая в лос-анджелесском Колизее секта, использующая в качестве Библии кодекс поведения для благородных девиц. Когда мы заходим к маннеритам в гости, они как раз готовятся принести в жертву несчастного, зашедшего в церковь в грязной одежде. А еще маннериты — каннибалы.

РОБОТЫ УШЛИ

Разработчики внимательно следят за действиями игроков-тестеров, желая предусмотреть даже самые остроумные и неожиданные решения. Прежде всего в Wasteland 2 обещана дискриминация по половому признаку. NPC должны реагировать на количество мужчин и женщин в вашей партии. Если взять того же торговца с застрявшей тележкой, то обычно он к рейнджерам относится крайне отрицательно. Но если ваша партия состоит исключительно из красивых девушек или если у одного из мужчин сильно прокачана харизма — у торговца будут совсем другие реплики и цены на товары. С другой стороны, многие NPC придерживаются невысокого мнения о женщинах и, наоборот, будут задирать цены, если к ним нагрянет банда постапокалиптических амазонок.

По словам ведущего разработчика Криса Кинана, примерно половины Wasteland 2 многие игроки так никогда и не увидят. Какие-то из уровней лежат вне основного сюжетного маршрута, другие могут оказаться недоступными в силу действий игрока. Возможность пропустить целый геймплейный пласт — один из важнейших принципов нелинейной концепции игры. По словам Фарго, нерасторопный игрок может упустить интереснейший уровень — скажем, целый город по его вине вдруг окажется вымершим, все тамошние NPC уйдут в небытие вместе со своими квестами. И не будет никакой компенсации — другого такого городка вы уже не найдете. Чем больнее обида за упущенную возможность — тем сильнее чувство ответственности и тем реальнее вы ощущаете игровой мир.

Интерактивность в Wasteland 2 всепроникающая. Вот еще пример. Углубившись в один район постатомных пустошей, игрок получает радиосообщение из другого поселения: «На нас напали роботы! Спасите!» Игрок проходит дальше. Потом можно случайно завернуть в атакованный район — и убедиться, что там действительно всех перебили... Сгоревшие трейлеры. Груды трупов. И мстить некому. Роботы давно ушли.

ЗАМЕНИМЫХ НЕТ

На Kickstarter разработчикам удалось собрать бюджет, втрое больший запланированного. Это позволило Фарго и товарищам пойти на рискованные творческие решения, увеличить размер игрового мира и длину сюжета. По мнению авторов, за игру им уже заплатили. Все будущие продажи — это просто приятный бонус. Единственное, что сейчас занимает умы inXile, — как сделать игру уровня **Fallout**, чтобы о ней вспоминали и через двадцать лет. По их мнению, единственный способ добиться такой славы — максимально проработать ролевую составляющую, выбор и последствия.

Можно не повиноваться приказам командования рейнджеров и гнуть свою сюжетную линию — тогда вы станете изгоем. За вами начнет охоту вся организация рейнджеров. Ну и самое главное: в Wasteland 2 не будет бессмертных или неуязвимых NPC. Убить можно кого угодно и где угодно. В отдельных случаях (если ваш напарник начнет без вашего ведома продавать оружие из инвентаря за спиртное) придется убивать даже членов партии.

При всем при этом Фарго настаивает, что он не живет в прошлом и не пытается воссоздать идеальную игру восьмидесятых или девяностых на современном движке. Просто будущее, по его мнению, заключается не в похорошевшей графике, а в возможности насытить игру дополнительным разнообразием и свободой выбора. Вот что такое реактивность.

■ ■ ■

Wasteland 2 этой осенью мы не увидим. Вместо этого в октябре состоится закрытая бета для Kickstarter-бэкеров. На основе отзывов игроков (а их там планируется порядка десяти тысяч) будет назначена новая дата выхода — и учтено там будет уж точно все, от полового состава партии до мельчайших деталей постапокалиптического мира.

Пока что мы точно знаем, что Wasteland 2 будет совершенно бескомпромиссной ролевой игрой, сделанной профессионалами своего дела. Остается только посмотреть, как на весь этот хардкор откликнутся игроки из 2010-х. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Альтернативное будущее ролевых игр: не слишком выразительная с визуальной точки зрения, но маниакально проработанная во всем, что касается интерактивности, RPG.

Процент готовности: 70%

Жанр
RPG
Издатель/разработчик
City Interactive
Платформы
PC, Xbox One, PS4
Сайт игры
lordsofthefallen.com

Дата выхода
2014 год

Линар Феткулов

Польский Dark Souls

Года два назад, во время пресс-тура второго «**Ведьмака**», мы беседовали с Томашем Гопом в одном варшавском кафе, где он рассказывал, как служил связистом. Его боевая задача заключалась в том, чтобы бежать через поле битвы с мотком кабеля за спиной — прокладывать канал связи. Это очень открытый и общительный человек, с которым приятно говорить.

Тогда Томаш был одним из продюсеров «Ведьмака» — фигурой весьма значимой в рамках разработки, но никак не из ряда вон. Сегодня Томаш — это практически Клифф Блежински. Если сказать про игру, что она «его», — это мощный PR-ход. По всем новостным лентам RPG **Lords of the Fallen** проходит как «новая игра Томаша Гопа, знаменитого соавтора «Ведьмака».

Томаш теперь не только один из создателей, но и лицо проекта. Кто же стоит за ним?

Пропуск в высшую лигу

А за ним — **City Interactive**. Пару лет назад это была перспективнейшая польская студия. Неожиданный успех «**Снайпера**» принес ей деньги и славу, откуда ни возьмись приехал Стюарт Блэк, чтобы работать над новым шутером про Вторую мировую, анонсы намечались один за другим...

Сегодня разговоры о City Interactive как о новом польском чуде («старое» чудо — **CD Project**) несколько поутихли. Второй **Ghost Warrior**, несмотря на возросший бюджет, не стал прорывом, проект Блэка, кажется, заглох, новых анонсов — немного. Лишь Lords of the Fallen, ролевая игра, создаваемая в сотрудничестве с немецкой **Deck13**, напоминает о былом запале. Но если с ней все получится, то разговоры о новом польском чуде возобновятся.

Начнем с того, что это некстген-проект — давно запланированный, давно разрабатываемый для Xbox One, PS4 и PC. Томаш еще этой весной, до анонса Xbox One, хитро улыбался в интервью одному западному порталу: «Не думаю, что анонс новой консоли Microsoft кого-то взбудоражит. Мы уже видели PS4. Все примерно знают, чего ждать».

Тогда, полгода назад, Томаш один из первых предсказал холодную реакцию играющей публики на премьеру Xbox One. Обходить консоль вниманием при этом он, конечно, не собирается.

Кровавая десница

Авторы никогда не скрывали свой главный культурный ориентир — это **Dark Souls**. Игра одиозного Хидэтаки Миядзаки заставила многих пересмотреть свое отношение к RPG, доказала, что для того, чтобы проект приносил прибыль, авторам необязательно ублажать игроков — с ними можно и построже.

По слухам, пришедшим из западных СМИ, у Миядзаки есть специальная комната для реплеев,

В ОТЛИЧИЕ ОТ DARK SOULS игра куда более красочная.

СОГЛАСИТЕСЬ, этот кадр похож на недавнее демо Unreal Engine 4 — и по дизайну рыцарей, и по качеству картинки.

В АНГЛИЙСКОМ POLISH значит «польский», а еще это глагол «полировать». Будем надеяться, что в случае с Lords of the Fallen это второе значение не затеряется. Подобному проекту отладка и ювелирный баланс жизненно необходимы.

где на большом плазменном экране он наблюдает за тем, как проходят его игру самыми слабыми классами, и периодически разражается сатанинским хохотом, наслаждаясь тем, как истязают себя поклонники его творения.

Неудивительно, что у Dark Souls появились последователи, собирающиеся окончательно адаптировать и без того прозападную игру под европейский и американский рынок. Сохранить базовые принципы, сменить хмурый сеттинг чем-то более понятным и ярким, понизить порог вхождения — на наш взгляд, вполне жизнеспособная схема для клона Dark Souls. Но недаром Гоп занимался «Ведьмаком» — одним лишь усреднением хардкорного японского шедевра поляки не ограничатся.

По сюжету, мир игры был создан древним богом, сформировавшим облик планеты и заселившим ее людьми. В какой-то момент жителям надоело ему поклоняться, они восстали и в решающем сражении одолели его. С тех пор минуло восемь тысяч лет. Место финальной битвы до сих пор напоминает о себе (можете рассмотреть его на арте, украшающем эту статью, — могучая длань поверженного бога все еще лежит на поле того боя, заставляя вновь и вновь вспомнить о великом побоище).

Забегая вперед, скажем, что разработчики часто говорят в интервью об этом месте. Напрямую они пока не признаются, но, судя по всему, рука Падшего — одна из ключевых игровых локаций.

Все мы знаем, что бывает в таких случаях. Падший должен пробудиться, и тогда предавших его людей ждет страшное возмездие. О близости воскрешения говорит и тот факт, что повсюду начинают появляться его слуги, демоны, титульные Лорды Падшего, предвестники пробуждения разгневанного бога и следующего за ним апокалипсиса. С ними нам и предстоит сражаться.

ДУЭЛЯНТЫ

Следуя заветам Dark Souls, поляки делают ставку на многочисленные битвы с боссами — теми самыми Лордами. Томаш рассказал нам, что здесь они оглядываются на серию файтингов **Tekken**, стараясь сделать так, чтобы каждая битва проходила по правилам поединка — дуэли, а не размашистой бездумной сечи. Практически каждого врага вы должны воспринимать как равного себе, настоящего бойца.

Так, например, в недавно показанном прессе демо герой сражается с Лордом, вооруженным палицей. Если попытаться сразу задавить его напором, вы тут же пропустите серию ударов и отправитесь на тот свет. Вместо этого нужно взять щит и, укрываясь им от ударов демона, проводить контратаки.

В другой ситуации герой дерется с более мощным демоном — облаченным в тяжелую броню могучим рыцарем со щитом и громадным огненным мечом. Действие проходит в стенах готического замка, под витражами из разноцветного стекла. Ваш щит тут бесполезен — пылающий меч чудовища пробивает его насквозь, и первое же попадание смертельно.

Тактика следующая: щит убрать, взять меч в обе руки и перекатами уклоняться от свирепых атак монстра, молниеносно нанося удары в ответ. Каждый выпад героя отламывает куски от доспеха демона. В какой-то момент от этих не слишком болезненных, но крайне раздражающих уколов он впадает в бешенство, выбрасывает щит и с ревом набрасывает на героя. Тут нужно схитрить. Для начала вы подбираете демонический щит, так опрометчиво выброшенный хозяином, и начинаете прикрываться им (он убережет от смертельного удара). Озверевший демон действует отчаянно, но бездумно, обрушивая на героя шквал ударов. Если парировать атаки и наносить ответные удары, вы довольно быстро справитесь с яростным чудовищем.

Как видите, обе продемонстрированные битвы были один на один, а тактику пришлось менять прямо на ходу. Это и есть отличительные черты боевой системы Lords of the Fallen, состоящей из сложных, многоэтапных дуэлей с соперниками, достойными игрока.

Открытого мира в Lords of the Fallen не будет — вся игра довольно линейна. При этом в стиле **Batman: Arkham Asylum** в некоторые локации вы сможете пробраться, лишь разучив какие-то новые навыки (классический пример — разрушить давно мешавшую вам стену только что открытым файерболом).

Классов всего три — воин, вор и клирик. Как признаются авторы, это и не классы вовсе, а просто базовые наборы умений: по ходу игры вы вылепите себе бойца, идеально подстроенного под ваш стиль прохождения. Мага, заметьте, нет даже в базовом наборе. Про заклинания пока ни слова, но чтобы их не было в фэнтезийной RPG — да быть такого не может.

■■■

Поскольку мы сравниваем Lords of the Fallen с Dark Souls, нельзя обойти вниманием краеугольный камень геймплейной философии всех подобных игр — смерть. Тут Томаш говорит прямо: умирать придется много. Смерть — не способ наказать игрока, не демонстрация того, что он что-то делает неправильно, а лишь один из механизмов исследования игрового мира, главный инструмент метода проб и ошибок. Раз так — prepare to die. ■

Будем ждать?

Польский клон Dark Souls с яростными дуэлями и мощным мифологическим подтекстом.

Процент готовности: 70%

ДМИТРИЙ ДАХНО

WORLD OF WARPLANES

ДЕВУШКИ — ПОТОМ

ЖАНР
ЭКШЕН
MMO
СИМУЛЯТОР

ИЗДАТЕЛЬ
WARGAMING

РАЗРАБОТЧИК
PERSHA STUDIA

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
WORLDOF-WARPLANES.RU

ДАТА ВЫХОДА
12 НОЯБРЯ 2013 ГОДА

Всего три года назад жанр MMO плотно ассоциировался с ушастыми эльфами и зелеными орками. Где-то на периферии маячили космические баталии EVE Online, время от времени появлялись игры по известным вселенным, но в душе эти конаны с джедаями оставались все теми же эльфами и орками.

Все изменилось с выходом сессионной MMO World of Tanks.

Кстати, забавный факт: компания Wargaming сперва собиралась делать вполне стандартную игру с гриндом, данжами и прочими радостями жанра. Даже понимая перенасыщенность рынка, разработчики считали, что продолжать разработку нишевых стратегий рискованно. Опыт последних лет показывает, что в ритейле выживает только «крупная рыба», а для небольших компаний остается два варианта — влиться в одну из мегакорпораций или пойти на дно при первом же кризисе, который неизбежно отразится на продажах игр «второго эшелона», не имеющих внушительной медийной поддержки.

Интерфейс World of Warplanes можно настраивать под себя. Новичкам не стоит пренебрегать никакой информацией о вражеском самолете, а вот опытным игрокам перегруженные маркеры могут мешать.

Все самолеты делятся на четыре класса — легкие истребители, тяжелые, палубники и штурмовики. Подробнее о классах — в отдельной врезке.

Решив сменить курс на MMO, Wargaming занялась поиском подходящего движка и разработкой концепции. Дело шло не так чтобы бодро. Да, у разработчиков был хороший опыт работы с онлайном при создании Massive Assault Network, в портфолио даже значилась игра в средневековом сеттинге (DBA Online), но все чувствовали, что делать еще одну ничем не выдающуюся MMO — не лучший вариант для опытной и амбициозной компании.

Все решил случай. В разговоре с одним из приятелей из Wargaming Вячеслав Макаров (тогда еще не работавший в этой компании, да и вообще — в индустрии разработки игр) сформулировал концепцию настоящей «мужской» MMO. Не про эльфов, мечи и магию, а про суровые бронированные машины, крупнокалиберные орудия и стойкий запах соляры. Белорусы мгновенно заразились этой идеей и с утроенными усилиями принялись за работу. До революции в жанре MMO оставалось несколько месяцев...

Несмотря на множество общих с World of Warplanes черт, мы не будем подробно останавливаться на World of Tanks. Про нее не слышали разве что тибетские монахи, безвылазно медитирующие в горных храмах, — да и то не факт. Аудитория китайских серверов тоже стремительно растет, игроки не только в бывшем СССР «объелись» псевдосредневековья.

Будем считать, что вы имеете представление о самой успешной MMO в наших широтах, на которую в этом превью все же придется время от времени ссылаться. Но поверьте, World of Warplanes — это совершенно новый игровой опыт, назвать ее «танками в воздухе» можно разве что в шутку. По сути, прежними остались только сама концепция сессионных боев и общие принципы прокачки.

Еще один бой — и спать

Нет ничего более коварного, чем итерационный геймплей с какими-нибудь глобальными целями. Это отлично известно всем, кто играл в Civilization Сида Мейера. Вроде бы можно спокойно выходить из игры после любого из относительно коротких ходов... но ведь чертовы египтяне уже отгрохали свои пирамиды! С юга наседают неугомонные ацтеки, возле северных берегов мелькают какие-то подозрительные корабли, да и собственный народ смотрит на правителя волком: дескать, налоги-то высоковаты.

Да, после загрузки ничего не изменится, и у игрока будет сколько угодно времени, чтобы оживить в памяти ситуацию на карте. Но ведь пять минут ничего не решают, верно? Сделаю еще один ход. И еще. А потом еще один... И так незаметно наступает утро.

С сессионными MMO ровно та же история. Игрок знает, что через пятнадцать минут после нажатия кнопки «В бой!» в World of Warplanes он будет полностью свободен. А зачастую — гораздо быстрее, ведь самолеты, в отличие от танков, не могут стоять за укрытиями и «кемперить». Бой окончен, кредиты и опыт начислены, статистика обновилась. Ну что, закроем клиент? Или еще один бой? Ведь это всего пять минут. Ну, десять. Ну, пятнадцать — дольше просто не бывает. Ведь до открытия нового самолета осталась всего пара тысяч опыта, у пилота докачивается второй перк, да и статистика по фрагам выравнивается после вывода машины в «топ»...

Но учтите, что игры «военной серии» от Wargaming гораздо коварнее «Цивилизации». Там у игрока есть цель — рано или поздно все враги будут повержены силой ваших армий, обставлены в космической гонке или еще как-нибудь обыграны. Но в «танках» и «самолетах» игрок ставит себе цели сам. Чаще всего это прокачка новой ветки, улучшение статистики или освоение какой-нибудь новой машины.

При этом Wargaming заботливо добавляет все новую и новую технику, статистика никогда не бывает «достаточно хороша», да и личные навыки мало кого удовлетворяют, особенно если перед глазами маячат примеры «отцов-нагибаторов» с YouTube. World of Warplanes затягивает с пугающей скоростью, а «финальных титров» в игре не предусмотрено. Сессионки — самый коварный поджанр MMO. Но вы же не боитесь, верно?

Ключ поверни — и полетели!

Освоиться в мире боевых самолетов значительно сложнее, чем в World of Tanks, не говоря уже про обычные MMO, где противников нужно просто закликивать до смерти, полагаясь на характеристики своего оружия и эффективность применяемых заклинаний.

Прежде всего нужно научиться ориентироваться в трехмерном пространстве — всегда помнить, где земля, и следить за положением врагов и... союзников, от которых порой проблем не меньше. Тем, кто в свое время прошел Freelancer, X или другую подобную «леталку», будет легче, но тут самое время вспомнить, что в World of Warplanes вам предстоит управлять не космическим кораблем в вакууме, а самолетом первой половины XX века.

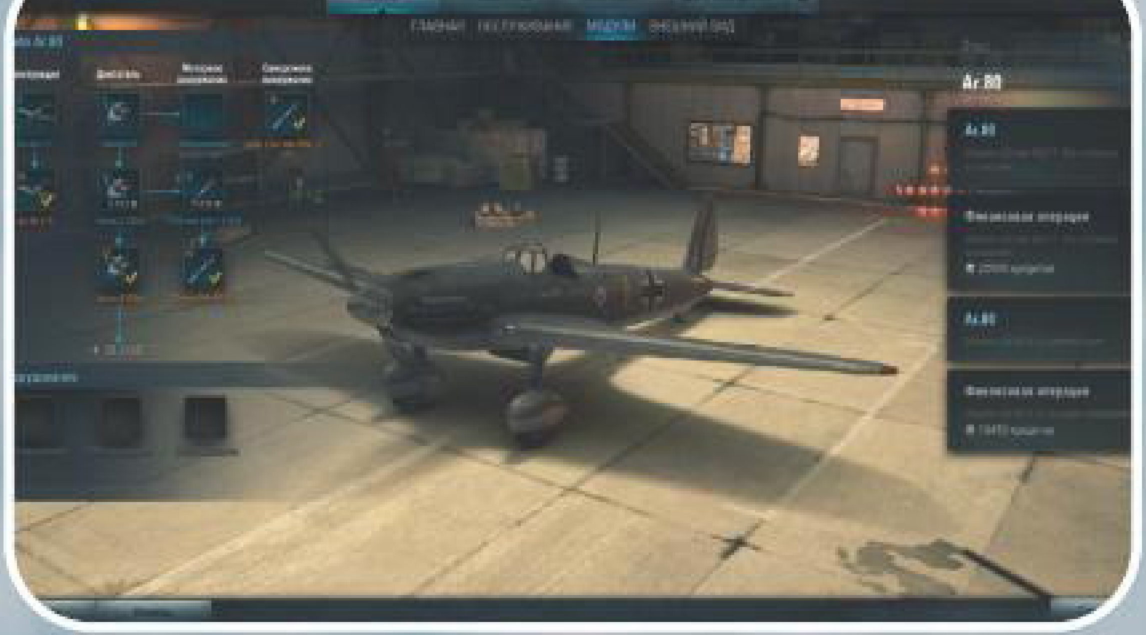
Эти машины быстро теряют скорость при наборе высоты, обладают заметной инерцией и перегреваются при форсаже. Ну и стреляют, конечно, не лазерами и самонаводящимися ракетами, а пушками и пулеметами с очень небольшой эффективной дальностью. Кроме того, на некоторые самолеты можно установить бомбы и неуправляемые реактивные снаряды. При большом везении этими штуками тоже можно сбить вражеский самолет, но их основная задача — все же уничтожать наземные цели, о которых мы расскажем чуть позже.

Впрочем, Persha Studia и Wargaming сделали все, чтобы при сохранении более или менее реалистичного поведения воздушных боевых машин упростить жизнь обычным игрокам, не зацикленным на требовании сделать «все как в жизни».

Летая в World of Warplanes, вы не свалитесь в штопор при неосторожном маневре, да и флаттера можно не бояться. Высчитывать упреждение для стрельбы по вражеским самолетам тоже не нужно — игра сама услужливо отрисует кружок, в который нужно целиться, чтобы ваши пули и снаряды угодили куда надо (кстати, это здорово помогло бы при отстреле «светляков» в World of Tanks). Наконец, управлять самолетом можно при помощи мышки и клавиатуры, фактически не уступая прожженным асам авиасимуляторов, вооруженным джойстиками, педалями и прочими атрибутами виртуального пилота старой школы.

Палка радости и мелкие грызуны

Управлению в World of Warplanes мы уделим особое внимание. Традиционно для всех относительно реалистичных игр «про



Окно прокачки мало чем отличается от «танкового». Назначение модулей понятно без лишних пояснений, а бонусы можно посмотреть в информационных окошках.

Куда интереснее обстоит дело с подвесным вооружением. Да, пара дополнительных 30-миллиметровых пушек выглядит заманчиво, но стоит ли ради этого жертвовать скоростью и маневренностью?

Различные ленты отличаются уроном и вероятностью поджечь противника. Самые эффективные обойдутся довольно дорого.

Назначение расходников тоже не вызывает вопросов, но в текущей версии игры пользоваться ими доводится нечасто.

самолеты» оптимальным контроллером считается джойстик (желательно с педалями для управления рулем направления и отдельной ручкой для регулировки тяги двигателя). На крайний случай можно летать, используя одну клавиатуру, но вы отлично понимаете, что с джойстиком это не сравнить.

В сообществе игроков «Ил-2: штурмовик» клавиатурщиков по вполне очевидной аналогии прозвали «трактористами» — они могли выдерживать курс и выполнять простейшие маневры, но вести прицельный огонь на «дерганом» клавиатурном управлении почти невозможно.

Для «чистокровных» авиасимуляторов это не проблема. Игроки хотят реалистичности, которая обеспечивается не только продуманной физикой или красивой графикой, но и управлением «как в настоящем самолете». Ради такого дела имеет смысл раскошелиться на дополнительный контроллер.

Однако для ММО, претендующей на популярность среди широкой аудитории, это не вариант. Не нужно быть Нострадамусом, чтобы догадаться — самые увлеченные игроки все же купят по джойстику, но нельзя допустить, чтобы это обеспечило им решающее преимущество в боях.

Задача, прямо скажем, не из легких. Мультиплеерные шутеры не просто так имеют разные сервера для PC-игроков и консольщиков — мышь и клавиатура в сравнении с геймпадом для них такой же «чит», как и джойстик в сравнении с клавиатурой для авиасимуляторов.

Что ж, можно сказать, что Wargaming успешно решил эту проблему при помощи «танковой мыши», как ее прозвали игроки на официальном форуме. Правда, путь к этому типу управления был непрост, на закрытом бета-тестировании мышеводам была доступна лишь эмуляция джойстика, которую «осилил» далеко не каждый. Пришлось привлечь лучших специалистов в индустрии — компанию 777 Studios, известную созданием самого реалистичного на данный момент авиасимулятора (ММО Rise of Flight: The First Great Air War, посвященный аэропланам эпохи Первой мировой).

В итоге стандартное мышиное управление в World of Warplanes получилось на порядок проще для освоения по сравнению с эмуляцией джойстика и обеспечивает куда более удобное, чем «чистая» клавиатура, прицеливание. Но и этого Wargaming показалось мало — реакцию самолета в разных ситуациях можно настраивать под себя, хотя новичкам мы не советуем увлекаться «тюнингом». Его, конечно, можно улучшить в зависимости от вашего стиля боя, но, не освоив игровую механику, вы, скорее всего, сделаете только хуже.

Подробный разбор схем управления World of Warplanes вы найдете в спецвыпуске, который мы подготовили параллельно с этим номером «Игромании». Разработчики, кстати, обещали описать новую «мышь» и все ее настройки в ближайшее время, так что загляните на официальный форум, если у вас появятся вопросы.

Их восемь, нас двое. Расклад перед боем не наш, но мы будем играть!

Если не считать тренировки и обучения, в World of Warplanes сейчас всего один режим боев — стандартный. Каждая команда стартует с пятнадцатью самолетами и имеет несколько наземных объектов, количество и вид которых зависит от карты.

Первый вариант победы вполне очевиден: перебить всех противников. Но последний выживший может долго прятаться по углам или убегать от преследования, если позволяют характеристики самолета. Поэтому в стандартном режиме введена «шкала превосходства», которая начинает заполняться при получении одной из команд численного перевеса.

Уничтожение наземных целей тоже идет в зачет — чем больше радаров, складов, танковых колонн и установок ПВО вы уничтожите, тем быстрее заполняется полоска. Противник может «сбросить» полоску только одним способом — уничтожив что-нибудь в ответ. Этот механизм делает бессмысленными прятки по углам, победу или ничью так не сделаешь. А стоит атаковать наземную цель, как это тут же отобразится на миникарте у всех врагов.

У уничтожения наземных целей есть еще один смысл. Они имеют неприятную привычку отстреливаться, и порой урон от орудий ПВО может решить исход воздушной схватки, которая разворачивается над их позициями. Опытные игроки стараются заманить новичков на свою часть карты, чтобы использовать это преимущество. В то же время штурмовикам и тяжелым истребителям, у которых есть бомбы и реактивные снаряды, стоит зачищать карту, чтобы союзники могли свободнее действовать, не опасаясь огня с земли.

Еще один важный тактический элемент — после уничтоже-

С каждым новым апгрейдом вооружения И-16 становится все более грозным противником. Установка 20-миллиметровых пушек фактически удваивает его огневую мощь.

Имея запас по высоте, игрок сам решает, кого атаковать. Те, кто ниже, могут лишь уворачиваться и пытаться выйти в лобовую.

КЛАССЫ САМОЛЕТОВ

Возможно, в будущем этот список будет расширен, но пока в World of Warplanes четыре класса самолетов — легкие истребители (ЛИ), тяжелые истребители (ТИ), палубные истребители (ПИ) и штурмовики (ШТ).

С легкими истребителями все просто: исторически они использовались для самых разных задач, включая разведку и штурмовку наземных целей, но их основной «работой» всегда было уничтожение вражеских машин. Приличная скорость и маневренность позволяют ЛИ успешно бороться с любым противником, но лобовых атак со штурмовиками и ТИ все же стоит избегать — здоровья маловато.

Вооружение поначалу не самое мощное, но поздние модели, заточенные под борьбу с тяжелыми бомбардировщиками, имеют внушительные батареи из трех-четырех крупнокалиберных пушек.

Основной задачей тяжелых истребителей всегда была борьба с бомбардировщиками, и с маневренностью у них туго, но зато курсовое вооружение очень мощное. Ввязываться в догфайт на ТИ глупо, этот класс работает «на проходах». Если противник идет в лобовую, пожелайте ему удачи, зажимайте гашетку — и пусть потом не плачет. А вот когда тяжелому истребителю заходят «на шесть», становится грустно. Михалыч, имеющийся у некоторых ТИ, справится разве что с каким-нибудь недобитком. Лучше всего заманить «хвост» к союзникам — авось помогут.

Палубным сложно дать общую характеристику, поскольку в этот класс записали принципиально непохожие японские и американские машины авианосного базирования. Японцы отличаются невероятной маневренностью и неплохо вооружены (правда, их пушки мгновенно перегреваются, так что стрелять нужно с умом). При этом самурайские палубники, очевидно, склеены из рисовой бумаги, и прочность у них не ахти.

Американцы же, наоборот, маневром не вышли, вооружение слабовато, но зато стрелять до перегрева можно гораздо дольше, и скорость у них неплохая. К тому же большая часть американских ПИ может нести внушительную бомбово-ракетную нагрузку, что понравится тем, кто не прочь уничтожить пару наземных целей, перед тем как приступить к геноциду вражеских самолетов.

Судьба штурмовиков в World of Warplanes пока весьма печальна: ни скорости, ни маневра им не положено, курсовое вооружение, конечно, мощнее, чем у легких истребителей, но заметно уступает таковому у «тяжей». Михалыч может выручить в критической ситуации, но по-настоящему мощное оборонительное вооружение вы получите только на высоких уровнях.

Что остается? Живучесть. Хороший запас здоровья и защита жизненно важных элементов конструкции позволяют спокойно выносить наземные цели под огнем ПВО, но стоит появиться вражескому истребителю, и все становится довольно печально. Хорошо если противник достаточно глуп, чтобы пойти в лобовую... Впрочем, против тяжелых истребителей штурмовикам даже в лобовых приходится несладко.

Так что держитесь рядом с союзниками, если летаете на штурмовике, и прикрывайте союзных штурмов, если у вас истребитель. Штурмовик, мирно грызущий наземку на низкой высоте, — идеальная приманка. Главное — не прозевать момент, когда противник пойдет в атаку, и начать уклоняться (ну а истребителям, соответственно, надо вовремя выходить на перехват).

Впрочем, даже в пределах одной ветки самолеты могут отличаться очень сильно. В спецвыпуске по World of Warplanes мы посвятили разбору игровых классов большую статью с конкретными примерами и советами по отдельным машинам. А к общим рекомендациям лучше относиться осторожно — на то они и общие.

ния штаба все вражеские ПВО слабеют. С одной стороны, штаб уничтожить довольно легко, и польза очевидна, но находится он в самой глубине вражеской территории, а противники отлично знают, что ваши штурмовики будут туда пробиваться. Многие пытаются лететь к штабу с самого старта боя, и очень многих при этом успевают перехватить еще на дальних подступах.

Командная тактика в World of Warplanes разительно отличается от таковой в World of Tanks. Если одинокий танк, занявший удачную позицию, может довольно успешно сдерживать натиск превосходящих сил противника, то в воздушном бою такое крайне редко.

Хорошо если у вас высотный и скоростной самолет, за которым просто никто не может угнаться, — тогда будет шанс перебить всех поодиночке, пользуясь тактикой «соколиного удара» по терминологии Покрышкина. Но грамотные игроки просто догрызут наземные цели и дождутся победы по превосходству, прикрывая друг друга от нападения сверху.

В World of Warplanes помощь союзников очень важна, поэтому всегда старайтесь держаться

За кредиты можно обучить летчика основному навыку до 75%, за «золото» — до 100%. Бесплатным обучением лучше не пользоваться, но на крайний случай такой вариант тоже есть.

Пока идет загрузка боя, можно сравнить основные ТТХ своего самолета с вражескими.

В боях высоких уровней пока что чаще бывают неполные команды. Но оно и к лучшему — нынешние карты мелковаты для дуэлей реактивных машин. Более крупные карты еще не готовы.

У «Сэйбра» преимущество по скорости, поэтому можно смело уходить на высоту и атаковать, когда противник «выдохнется».

своих и не летать в одиночку. Это не значит, что без звена с друзьями (аналог танковых «взводов») в рандом лучше не вылетать. Просто если противник сядет «на шесть», вас сможет спасти только союзник, летящий рядом, — тащите врага к нему, от фрага, пролетающего прямо перед носом, мало кто отказывается.

Товарищи, верьте в светлое будущее и победу мировой Революции!

Разработчики World of Warplanes заявляют, что «стандартным боем» геймплей ограничиваться не будет и новые режимы появятся гораздо быстрее, чем когда-то в World of Tanks. Да и сама суть этих режимов будет отличаться куда сильнее, ведь круг задач, которые решала авиация во время испанской, Второй мировой, корейской и прочих войн временного периода, охваченного игрой, был куда шире, чем у танков.

Классика жанра — сопровождение бомбардировщиков, для чего, кстати, в игре могут появиться легендарные «летающие крепости» Б-17 (правда, не под управлением игроков, а в виде «ботов», которых нужно будет сбить или, наоборот, защитить).

Сейчас идет активная работа по усовершенствованию скриптовых возможностей движка, что позволит «оживить» окружение и реализовать новые миссии. Как и в реальной войне, на земле будут проходить основные сражения, корабли будут перестреливаться из главных калибров, танковые клинья начнут штурмовать укрепления, а самолетам нужно будет поддерживать союзные войска и защищать их от вражеских штурмовиков. Но пока о конкретных режимах и их реализации говорить рано, все только обсуждается в кулуарах Wargaming и Persha Studia да готовится необходимый инструментарий.

Единственное, что можно утверждать точно, — самолетов, танков и кораблей под управлением игроков на одной карте не будет. Представители Wargaming утверждают, что сбалансировать такой бой просто невозможно. В реальной войне никакого «баланса» не было, а в игре невозможно воссоздать все факторы, из-за которых противоборствующие стороны не могли мгновенно победить.

Поэтому в World of Warplanes общевойсковой бой появится только как декорация для воздушного сражения между игроками. И пехоту мы, к сожалению, тоже не увидим. Возрастные ограничения, будь они неладны!

Pumping iron

World of Warplanes унаследовал от «танков» общие принципы прокачки — здешние деревья развития так же разделены по странам (США, Германия, СССР, Япония и Великобритания). Внутри национальных деревьев самолеты с первого по десятый уровни сгруппированы по веткам, согласно их классам (смотрите врезку).

Каждый самолет имеет базовую конфигурацию и несколько прокачиваемых модулей вроде новых двигателей, улучшенного вооружения, более прочного планера... Но есть и уникальная деталь, не знакомая «танкистам», — подвесные модули, благодаря которым игроки могут увеличивать огневую мощь своих самолетов, жертвуя подвижностью.

С бомбами все довольно просто. Подвесил сколько смог, и вперед — уничтожать наземные цели. Самолет, загруженный бомбами под завязку, заметно теряет в скорости и еще больше в маневренности, так что, пока не отбомбился, встреч с вражескими истребителями лучше избегать. Частенько бывает, что выгоднее сбросить бомбы куда попало, лишь бы получить шанс в догфайте против навязчивого противника, который в противном случае просто сбил бы вас на подлете к наземным целям. Именно поэтому на истребителях бомбы лучше не использовать.

Реактивные снаряды уже интереснее. Они, конечно, тоже созданы для борьбы с наземкой, но при некоторой сноровке можно наловчиться попадать и во вражеские самолеты. Учитывая колоссальный урон РС по сравнению с обычным курсовым вооружением, они могут стать серьезным аргументом при схождении лоб в лоб.

Третий вид подвесного вооружения — это дополнительные пушки и пулеметы, которых особенно много у немецких самолетов. Размен получается все тот же, тяжелые подкрыльевые гондолы ухудшают аэродинамику и гасят маневр, но для тех, кто предпочитает работать «на проходах», возможность сбить врага за один заход может оказаться решающей.

Подробнее про подвесное вооружение и его применение вы тоже сможете прочитать в нашем спецвыпуске, это весьма широкая тема с массой нюансов, которые сложно уловить, не имея большого игрового опыта.

Еще один элемент прокачки — это экипажи. У одноместных истребителей все предельно просто —

Союзный «тяж» попал под перекрестный огонь. Надо выручать!

Для американских «Корсаров» оптимальная тактика — забраться повыше и атаковать противников в пикировании, возвращаясь после атаки на прежнюю высоту.

ОТ «ЭТАЖЕРОК» К «СВИСТКАМ»

Один из интереснейших «побочных эффектов» игр от Wargaming — возможность проследить развитие исторической военной техники в эпоху больших войн. Правда, если при разработке «военных» танков инженерам пришлось быстро забыть про одну лишь поддержку пехоты и учитывать высокую вероятность встречи с вражескими бронированными машинами, то принципы создания новых самолетов были другими.

Да, часть машин разрабатывалась для завоевания господства в воздухе, читай — для охоты на истребители. Но небесные баталии всегда работали на поддержку наземных войск и объектов, главными врагами которых были бомбардировщики. Поэтому, например, поздние немецкие истребители затачивались под уничтожение «летающих крепостей». Японцы же во имя высоких характеристик своих истребителей пожертвовали всеми средствами защиты (многие летчики даже парашюты не брали — лишний вес!), и американцам приходилось выкручиваться за счет более мощных двигателей. Вдобавок у тех же американцев всю войну были серьезные проблемы с 20-миллиметровыми пушками. Произведя примерно 40 000 лицензионных копий орудий British Hispano, они внезапно обнаружили, что эти пушки вышли крайне ненадежными и на самолеты их ставить нельзя. Так и летали почти всю войну с пулеметами.

У СССР были свои проблемы — отчаянно не хватало авиационных сплавов, а деревянные самолеты получались заметно тяжелее цельнометаллических (разница доходила до 40%). Приходилось облегчать конструкцию всеми доступными способами, и прежде всего — за счет меньшего количества огневых точек. Недостаток огневой мощи компенсировали крупными калибрами (на Як-9 ставили 37- и даже 45-миллиметровые пушки).

Класс советских бронированных штурмовиков и вовсе уникален. До войны во многих странах пытались создать машину, способную выживать под огнем зенитных пулеметов, но ничего подобного Ил-2 и его «ближайшим родственникам» в серию не пошло.

История развития военной авиации — невероятно интересная и многогранная тема. Если вас «зацепят» воздушные бои, скорее всего, вам тоже захочется узнать, о чем думали конструкторы, создавая тот или иной самолет. Мы посвятили истории истребителей большой обзор в нашем спецвыпуске по World of Warplanes и советуем начать именно с него. Ну а после того как вы получите общее представление о хитросплетениях эволюции крылатых боевых машин, можно будет углубиться в мемуары летчиков и специальную литературу. Уверяем вас, это ничуть не менее интересно, чем «Танки в грязи» и «Записки танкиста на иномарке».

есть один пилот с базовым навыком от 50% (бесплатное обучение) до 100% (это уже доступно за игровое золото или по мере накопления опыта в боях). Базовый навык пилота влияет на базовые характеристики, и только по достижении 100% прокачки самолет начинает показывать «паспортные» возможности.

Дальше можно начинать качать дополнительные навыки, которые помогут улучшить обзор, точность стрельбы, живучесть и многое другое. У многоместных самолетов с экипажем посложнее. Появляется «Михалыч», сидящий в задней турели и поливающий огнем наглецов, заходящих в хвост. На некоторых самолетах еще бывает штурман, а у него — свои навыки.

На этой теме, пожалуй, не будем останавливаться подробнее, поскольку список перков все еще дорабатывается, но все они снабжены в игре хорошими подсказками.

Триединый аккаунт

Возможно, вы уже в курсе, но не грех напомнить еще раз, что компания Wargaming планирует для всех проектов своей «военной серии» так называемый единый аккаунт. Для World of Warplanes и World of Tanks он уже работает. Более того, на этапе открытого бета-теста игроки могли зарабатывать воздушными боями «токены» (аналог игрового золота в «Танках»), которыми можно было оплатить премиум-аккаунт, распространявшийся и на World of Tanks. После релиза World of Warplanes «токены» уходят в историю, и аккаунт просто получает общий «золотой» счет в обеих играх. Общий премиум, конечно, остается.

Пойдет ли интеграция дальше? Многие танкисты очень хотели бы увидеть еще и общий пул свободного опыта, который им проще заработать в World of Tanks, чтобы «проскочить» самолеты низких уровней. Но пока такая возможность не анонсирована. Тем не менее выгода от единого аккаунта очевидна — оплачивая премиум всего в одной игре, вы можете играть в любой из трех проектов Wargaming (третьим будет World of Warships) под настроение.

■■■

Скорый релиз World of Warplanes означает лишь то, что разработчики более или менее доделали основную механику и представили необходимый минимум самолетов в ветках прокачки. Но, как и в любой MMO, это только самое начало, так что в графе «Процент готовности» можно смело писать 20—30% — все самое интересное еще впереди.

Тем не менее уже сейчас игра позволяет с головой окунуться в «бодрое самолетное рубилово», которое выгодно отличается от WoT и обычных шутеров зашкаливающей динамикой, свободой маневра в трех измерениях и решающей ролью командной тактики. Вдобавок все это доступно совершенно бесплатно, а если у вас есть премиум-аккаунт в «Танках», вы автоматически получите все его бонусы в самолетах. ■

Первоначальную «печеньку» вывели из текущего дерева исследований. Но н е мне расстраивайтесь, разработчики обещали вернуть этот забавный самолет в составе новой американской ветки.

Будем ждать?

World of Warplanes дает возможность приобщиться к воздушным баталиям тем, кто прежде даже не задумывался об авиасимуляторах из-за высокой сложности освоения. Самолеты от Wargaming — это просто, весело и совершенно бесплатно.

Процент готовности: 90%

ЖАНР
GTA
ИЗДАТЕЛЬ
Rockstar Games
РАЗРАБОТЧИК
Rockstar North
ПЛАТФОРМЫ
Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
rockstargames.com/V

Grand Theft Auto V

ГЕВОРГ АКОПЯН

ЗДЕСЬ ДАЖЕ СОЛНЦА НЕ ВИДНО

Каждая GTA производит один и тот же эффект: первые часов пять ты с вытаращенными глазами несешься по городу, угоняешь машины, лезешь на скалы, прыгаешь в воду, дерешься, бегаешь… Тебе все интересно, все хочется попробовать, все посмотреть, все пощупать. Потом неизбежно происходит насыщение открытым миром, ты немного успокаиваешься и с головой ныряешь в сюжет. Проходит еще какое-то время: история приближается к середине и прогибается под весом десятков ненужных персонажей и их дурацких поручений, криминальные разборки кажутся уже не столь интересными, а заученный наизусть город и вовсе начинает раздражать. В итоге игру ты все-таки проходишь, наслаждаешься неизменно отличным финалом, но общее впечатление смазывается. Так было в **San Andreas**, так было в четвертой части, и даже **Chinatown Wars** для DS не стала исключением, а GTA 5 — стала.

К счастью, Rockstar почти полностью отказались от раздражающего блюра, который так всех достал в четвертой части.

Хроники сумасшествия

На закате жизненного цикла Xbox 360 и PS3 **Rockstar** выкатили игру такого уровня, хит такого масштаба, что весь мир разом сошелся в истерии. 800 миллионов долларов в первый же день продаж и миллиард (!) за три — таких сенсационных результатов не добивался *ни один медиапродукт за всю историю* индустрии развлечений.

GTA 5 в одночасье стала самой быстро продаваемой игрой в мире, о ней заговорила вся непрофильная пресса, о ней стали писать в своих твиттерах голливудские звезды, сводки новостей заполонили сообщения о драках и даже перестрелках за вожделенную коробочку. Продавцы прямо на входе в магазин объявляли, что GTA закончилась (так, например, было в одном из московских «М.Видео»), а социальные сети наводнили записи в духе «Ха-ха, достал диск, выкусите все! Так, я что-то неважно себя чувствую… на работу, наверное, не пойду…». Social Club — фирменный сервис Rockstar, мигом лег под натиском миллионов игроков, из-за чего первые дни

Единственное, что может поспорить по красоте с розовым калифорнийским небом, — вид ночного Лос-Анджелеса. Мириады разноцветных огоньков теплых оттенков, часть которых движется туда-сюда, — непередаваемое зрелище.

В игре довольно много парашютных миссий, от совсем простеньких до весьма и весьма экстремальных: вылететь из самолета на квадроцикле, сделать в воздухе пару бочек и бэкфлипов, а потом выпустить парашют и приземлиться точно в цель.

нельзя было сохранять на сервере фотографии, сделанные на камеру мобильного в игре, и пользоваться iFruit — приложением для iOS, где можно прокачивать машины и дрессировать собаку одного из героев.

На нашей памяти *такой* массовой истерии вокруг игры не было просто никогда. Даже спустя две недели после релиза найти GTA 5 удавалось лишь избранным, причем не только в России: будучи в Париже, мы обошли несколько магазинов, и везде стояли пустые полки.

Больше всего мы не ожидали, что GTA 5 сможет настолько поразить нас своей графикой. Закаты здесь такие, что хочется остановить машину у обочины, выйти и просто смотреть.

Я твой наркотик, твой никотин

Тут нужно ответить на главный вопрос: оправдывает ли игра тот чудовищный хайп, который раздули вокруг нее? О да, еще как оправдывает. **Rockstar** сосредоточили весь опыт последних лет (**Red Dead Redemption**, **L.A. Noire**, **GTA 4**) в произведение сокрушительной мощи, криминальную историю почти леоновского размаха в настолько живом открытом мире, что кажется, будто его можно потрогать. Эффект «вытаращенных глаз» здесь не проходит до самых финальных титров, тебе всегда хочется еще, еще и еще.

За окном уже пять утра, через несколько часов собираться на работу, а ты сидишь перед экраном и занимаешься самообманом: «Сейчас-сейчас, только украду вон тот кабриолет, постригусь — и точно спать... Блин, ну я же не виноват, что когда приехал в парикмахерскую, ее грабила банда азиатов! Пришлось догнать и наказать... Мне, что, на разбитой машине теперь ездить? Нетушки, я в ремонт!.. Да при чем тут я, таксопарк стоил копейки, не мог не купить! А там ребята попросили отвезти в порт важного клиента. Сейчас выполню задание и точно лягу...» — разумеется, ни о каком «лягу» уже речи быть не может, и ты идешь на работу страшно невыспавшимся, с пульсирующей головной болью в висках, довольной улыбкой на лице и массой невероятных историй, которыми хочется поделиться с коллегами сразу после «привет». Возвращение в детство, ей-богу.

При этом парадокс пятой части в том, что на первый взгляд она мало чем отличается от предшественницы: физический движок тот же, система укрытий никуда не делась, структура вроде та же, мобильник на месте... Но стоит пройти экшеновый эпилог и хотя бы полчаса провести в новом Лос-Сантосе — как сразу же понимаешь, насколько большой шаг вперед сделали Rockstar. Это не революция, но филигранная работа с мелочами, улучшение всего, что только можно было улучшить, и отказ от вещей, которые мешали развитию серии.

Отныне после третьей попытки сложный эпизод миссии позволяется пропустить, появилось актуальное для консолей круговое меню выбора оружия, менять пушки и стрелять из машины стало гораздо легче, в поведении автомобилей был найден оптимальный баланс между аркадной безбашенностью San Andreas и чересчур тяжеловесной физикой «четверки», разрушаемость стала честнее, в интернет — еще более навороченный — теперь можно выйти прямо с телефона (наконец-то с удобным тач-интерфейсом) и так далее и тому подобное. Маленьких подкруток и доделок так много, что тупое перечисление займет не одну журнальную страницу.

Алкаш, громила и псих

Ключевые изменения, которые в первую очередь и делают GTA 5 такой замечательной, относятся к устройству открытого мира и повествованию. Сюжет на этот раз вращается вокруг трех персонажей.

Майкл де Санта когда-то был неуловимым грабителем банков, одним из лучших в своем деле, а потом своеобразно ушел из профессии по программе защиты свидетелей. Минули годы. Теперь ему сильно за сорок, он растолстел и не знает, чем себя занять, — целыми днями смотрит телек в своем роскошном доме в Беверли-Хиллз (давайте называть вещи своими именами), иногда выбирается на игру в гольф с другими богачами, но чаще просто валяется у бассейна и бухает, отстранившись от всего. Не нужно быть психотерапевтом, чтобы поставить диагноз: кризис среднего возраста в запущенной форме. Но Майклу это, кажется, невдомек, и он как раз ходит к специалисту, где обоснованно жалуется на детей-дебилов, распутную жену и отсутствие интереса к жизни.

После на сцену выходит темнокожий автоугонщик с президентским именем — Франклин Клинтон. Юноша работает в конторе мелкого афериста Симона Етаряна, который сперва толкает людям автомобили под огромные проценты (сцена продажи «Рейндж-Ровера» из

Несмотря на то, что Rockstar сделали очень красивый и детально проработанный океан, нырять по сюжету, к сожалению, придется всего пару раз. Хотя, если вспомнить о больших акулах, которые там водятся...

начала без пяти минут гениальна), а потом, когда те не могут расплатиться по кредиту, отправляет громил вроде Фрэнка отобрать имущество.

Наконец, в последнюю очередь в историю включается Тревор Филлипс — совершенно отмороженный рэднек с безумным взглядом и тягой к женщинам за пятьдесят. Это не просто деревенщина, это деревенщина в квадрате: он шумно сморкается в руку, ходит в грязных штанах и не любит хипстеров (соответствующие теме миссии и диалоги — одни из лучших в игре), может проснуться в одних трусах на берегу, усеянном трупами и пустыми бутылками («Гха, опять я один выжил!»), а может и сесть посреди мегаполиса в позу орла и, пардон, наложить кучу.

Впрочем, не обманитесь. Вызывающее поведение может отвлечь, но Тревор ни в коем случае не дурак: под лысой макушкой скрывается довольно живой ум, который преподнесет вам немало сюрпризов.

Мы намеренно не станем объяснять, в каких отношениях находятся герои, наблюдать за тем, как выстраиваются их отношения, — одно из самых больших удовольствий GTA 5. Но если вы держите в руках этот журнал и читаете эти строки, то просто не можете не знать, что главная тема игры — это дела. Не обязательно ограбления — именно на них делали акцент Rockstar до релиза, — а именно дела. Это может быть подмена документов, удаление какого-то важного файла или что-то еще. Суть в том, что для начала нужно провести разведку всего и вся, выбрать способ выполнения задания (относительно изящный и силовой), собрать необходимый инвентарь, нанять людей (чем круче профессионал, тем больший гонорар он попросит) и только потом выходить в поле.

Каждый пункт операции — это примерно одна-две довольно продолжительные миссии с грандиозным многоступенчатым финалом в конце. Не вдаваясь, опять же, в подробности (хотя сдержаться ой как непросто), вас ждут прекрасно выписанные миссии; экспозиция и постановка в каждом задании настолько крутые, настолько в них бешеная динамика, настолько свежий для видеоигр контекст, что невозможно не восхититься. Rockstar добились ошеломляющего эффекта — в рамках ограблений некогда ужасно схематичная игра растворяется в бесшовном кинобоевике, создавая удивительную целостность: ты все так же стреляешь, давишь прохожих и удираешь от полицейских, но делаешь это осознанно и ради достижения общей цели. Дела придали GTA тот стержень, которого ей всегда не хватало.

Переключайся

В свою очередь, три играбельных персонажа пошли на пользу как геймплею, так и постановке. Сразу скажем, что переключение в 99% случаев откровенно линейное: на кнопочку жмешь сам, но какой это выбор, если альтернатива совсем не улыбается, — или делай, как

В GTA 5 нет лицензированных машин, но прототипы угадываются без труда.

Диалоги, как всегда у Хаузеров, блистательные. Особенно удались сцены с Майклом и Тревором.

Мало кто знает, но в GTA 5 у персонажей растут волосы! По крайней мере, наш Тревор, обычно с выбритой головой и усами, после одной из миссий щеголял волосяным покровом в сантиметр. При этом такая прическа не нашлась ни в одной парикмахерской на карте, мы проверяли.

В GTA 5 много неочевидных, а потому более приятных «достижений». Например, в одной из миссий ачивку можно получить, определенным образом выбрав маски для ограбления.

советует игра, или жми перезагрузку. Тем не менее со своей задачей смена ролей справляется блистательно. Только тебе начинают надоедать позиционные перестрелки, как включается чистый мясной шутер. Устаешь от шутера — игра сажает тебя в экскаватор, ты переворачиваешь машины ковшом и прикрываешь кузовом напарников. Надоел экскаватор? На, постреляй из снайперки. Устал? Настала очередь насыщенной погони со взрывами и зрелищными авариями. Ни секунду на передышку, ни одного повода заскучать — плотность событий для сериала (да и для многих игр вообще) беспрецедентная. После опыта GTA 5 больше не получается адекватно воспринимать проекты в открытом мире лишь с одним героем, настолько медленными, настолько безжизненными они кажутся.

Благодаря нескольким персонажам разрешилась и одна из самых досаждающих проблем серии — исчезли так называемые филлеры. Как было раньше? Прошел отличную миссию, а дальше работаешь извозчиком для наркоманов, пытающихся выбиться в политики, качков-импотентов и других невменяемых лиц. Раньше Rockstar не знали, как сделать сюжетную линию одновременно насыщенной и длинной, а потому забивали промежутки между действительно классными событиями ересью.

Теперь все по-другому. Прошел задание за, скажем, Майкла, и в его жизни временно все устаканилось, ничего интересного не происходит, — тут же переключаешься на Тревора, где как раз рок-н-ролл, дискотека, да и вообще полыхает так, что обжечься можно. Проходишь две-три миссии за Тревора, настает черед Франклина. И так далее.

За счет приема с переключением GTA 5 умудряется стабильно удерживать ваше внимание. Ну а дурацкие персонажи с дурацкими заданиями, о которых мы говорили в начале, никуда не исчезли, а превратились в случайные события. Получился идеальный баланс: направляешься на задание и видишь, что у обочины к дереву привязан голый мужик. Хочется отвлечься на его историю? Пожалуйста. Интереснее судьба бандитской тройки? Езжайте куда ехали.

Но мы все-таки советуем выполнять второстепенные задания — в них скрыто много отличных киноцитат (наша любимая посвящена «Старикам тут не место» братьев Коэнов) и врезающихся в память сумасбродных сцен, а также спрятаны бонусы в виде уникальных машин (например, белоснежного «Бентли»), одежды и денег.

Кошки-мышки

Прятки с полицейскими были и остаются самым популярным развлечением в GTA. В четвертой части Rockstar дали копам суперспособность: стоило попасть в радиус «нюха» — неважно, прямо перед носом или за спиной патруля, — как все ближайшие машины неслись к игроку. Новая система гораздо честнее и в то же время увлекательнее. Теперь у полицейских есть поле видимости, которое отображается на миникарте, прямо как в стелс-играх. Чуточку оторвался, свернул в неприметный переулок, бросил там машину и забежал в парикмахерскую — готово. Копы, как оно, вероятно, и произошло бы в жизни, проедут мимо, а потом на всякий случай сделают еще пару кружков, но мистическим образом вас не заметят.

Даже если за вами гонится вся полиция Лос-Сантоса, при определенной сноровке и знании города вы можете от них скрыться. Пилоты вертолетов не умеют видеть сквозь бетон: забежал на парковку, сел в другую машину, выехал с черного входа — и ты свободен. Каждый раз, когда тебе удается особенно элегантно обмануть

Тюнинг вернулся в серию. Возможности по модификации неожиданно широкие: тут и несколько типов краски, и форсированные моторы, и уникальные номера, и куча спойлеров с дисками.

Соскучились по San Andreas? Облачайтесь в зеленые цвета Гроув-Стрит и отправляйтесь вспоминать былое к дому Си-Джея. «Балласов» с той поры в округе развелось как тараканов.

В свою очередь, Майкл и Тревор умеют включать слоу-мо во время перестрелок.

копов, чувствуешь себя едва ли не супергероем.

Мир

Пять лет разработки и сотни миллионов долларов ушли на дело. Rockstar воссоздали потрясающую версию Лос-Анджелеса (подробнее о различиях реального и виртуального городов вы можете прочитать во врезке неподалеку), каждый район которого чем-то выделяется.

В гетто теснятся сплошь облезлые дома, из ржавых лоурайдеров играет злой хип-хоп, а рядом без дела стоят кучки латиноамериканцев и темнокожих молодых ребят, угрюмо разглядывая друг друга и всех прохожих. Если подойти и просто постоять рядом, уже через пять секунд вас начнут толкать, через десять отпинают ногами, а если и после этого не уберетесь, синхронно вытащат «Узи» и напичкают свинцом ваш упрямый зад.

Рядом с киностудиями полно девушек модельного вида, которые собираются стаями и ведут светские беседы примерно следующего содержания: «Слушай, ну, он такой урод! Переспала с ним раз пять, а он мне так и не дал третьестепенную роль в «Очень плохом кино 16». Режиссеры та-акие обманщики!» — «Роднуль, не жги свои нервные клетки, ученые говорят, что от этого толстеет жопа! Хочешь кину тебе ссылку на страничку продюсера «Мирасакс» в Lifeinvader? Может, с ним повезет?»

Программисты вблизи офисных центров все как один несут чепуху про фэнтези, компьютерные игры и какие-то апдейты для третьего патча файервола, качки на пляже ходят исключительно в трусах-плавках и манерно делятся секретами своей формы. В пригородах люди разговаривают с южным акцентом, беспробудно пьянствуют и не брезгуют жить в разбитых трейлерах.

В GTA 5, без всяких преувеличений, лучший открытый мир за всю историю видеоигр. О разнообразии занятий, которые ждут вас в игре, вы можете прочитать в соответствующей врезке, мы же хотим обратить внимание на его удивительную отзывчивость. Стоит выполнить любое мало-мальски значимое задание, как вы услышите о деталях по радио и (иногда) телевизору, в интернете появится соответствующая новость, в «Блиттере», аналоге сами понимаете чего, запестрят высказывания со смешными хэштегами. Так, в игре есть элитная наемная армия, которой герои постоянно досаждают, и в какой-то момент вы можете прочитать, что их с позором распустили. Или звезда подростковых сериалов, которую вы засняли за, гм, одним непристойным занятием, объявит о том, что завершает карьеру.

Местный аналог «Фейсбука» и вовсе кладезь информации. На странице Симона Етаряна можно прочесть его пост о том, что он познакомился с Барбарой, она классная, и он сожалеет, что забыл вчера бумажник. Рядом, как и положено, сообщение от Барбары, которая советует Симону катиться ко всем чертям. Друг Франклина Ламар пишет только глубокомысленными высказываниями в духе «Не доверяйте белым богачам! Опять развели бедного н*ггера».

А еще в GTA 5 есть две финансовых биржи, где можно покупать и продавать акции, зарабатывая (или теряя) на смене курса. Одна работает на генераторе случайных чисел, а другая обновляется за счет действий игроков, зарегистрированных в Social Club.

□□□

Достижения Rockstar сложно переоценить. Если на секунду отвлечься от того, насколько успех GTA полезен для всей нашей индустрии (а он *чрезвычайно* полезен), и подойти к ней со скучным анализом, то это банально эталонное продолжение. Авторы исправили абсолютно все проблемы, которые когда-либо были у серии, избавились от лишних элементов, добавили новые, подровняли старые и до блеска отполировали осевые линии: стрельбу, езду и пилотирование. Шутер из GTA 5 ничуть не хуже, чем из **Max Payne 3**, кататься на машинах — одно удовольствие, а летать на самолетах и вертолетах настолько приятно, что из них не хочется вылезать.

Братья Хаузеры написали лучший сценарий в своей карьере и сочинили миссии, подчас затыкающие за пояс бесподобную в этом плане **Mafia: The City of Lost Heaven**. Открытый мир — бесподобен. Техническое исполнение — локальный прорыв.

Но если отбросить занудство, то это просто одна из тех игр, которые запускаешь «посмотреть на часик», а приходишь в себя на следующее утро. Даже главные скептики редакции, твердившие, что в «такое не играют» и «гэтэашку особо не жалуют», в итоге чаще других под каким-нибудь предлогом убегали в игровую, где с упоением проходили пятую часть.

Наконец, как и в случае с **The Last of Us**, после GTA 5 на другие игры в жанре просто не можешь смотреть без боли — настолько они кажутся тебе безжизненными, кривыми и уродливыми. Похожее чувство испытываешь, когда впервые начинаешь носить очки: все вокруг было неясным и блеклым, но ты этого почти не замечал, настолько привык к размытости, а тут — раз! — все становится красочным и суперточным, тебе открываются детали, о существовании которых ты даже и не догадывался. GTA 5 — те самые очки, после нее вам вряд ли захочется вновь вернуться в мир блеклости и размытости. □

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучшая игра в открытом мире и лучшая GTA за всю историю. Grand Theft Auto 5 — один из тех локомотивов, которые двигают игровую индустрию вперед. Идеальный финал текущего поколения консолей.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 10
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 9
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 9

РЕЙТИНГ

10

«ИДЕАЛ»

Максим Иванов

Автор «Игромании»

Это, наверное, грустно, но до выхода GTA 5 у меня не было личных «десяточных» игр. Я на дух не переношу Half-Life, недолюбливаю BioShock Infinite и до сих пор переругиваюсь с Геворгом из-за оценки The Last of Us. Нет, не подумайте, я очень люблю игры, но есть у меня дурная особенность — мне трудно угодить. Я въедливый. Чуть что не понравится, начинаю злиться и ругаться. Но у Rockstar получилось не просто увлечь меня — у них получилось мне угодить. Я не вижу ни одного элемента, к которому мог бы или хотел бы придраться. Ни одного. Может, это из-за того, что я очень люблю интересные криминальные истории и преклоняюсь перед творчеством Квентина Тарантино. А может, потому, что боевиков с внятным сюжетом среди игр не так уж и много, и то — два идут за авторством Remedy, а остальные записаны на счет все той же Rockstar. Может быть, не знаю. Но я включаю GTA 5, расслабляюсь и получаю удовольствие: любуюсь солнечным Лос-Сантосом, наслаждаюсь остроумными диалогами и упиваюсь ощущением безграничной свободы. Потрясающе!

GTA всегда задавала планку всей игровой индустрии на много лет вперед. Но в этот раз Rockstar переплюнули сами себя и на уходящем поколении приставок выпустили игру, которая будет диктовать тренды уже на следующем поколении консолей. Это ли не временной парадокс? Ну а я лично рад тому, что получил свою первую «десяточную» игру. Встречу когда-нибудь Хаузеров — непременно пожму им руки.

Ян Кузовлев

Редактор «Игромании»

Мне обычно не нравится, когда дают советы, как проходить ту или иную игру, но тут не удержусь. Друзья, лучше всего не спешить и проходить GTA 5 медленно, не нестись сломя голову по основному сюжету. Расслабиться, заняться охотой, усмирением иммигрантов, триатлоном, в конце концов. Rockstar воссоздали прекрасный мир и смогли настроить его так, чтобы в нем как можно чаще происходили интересные события. Во время игры у тебя постоянно возникает вопрос: «А что, если?..»

Это важно вот почему. Как правило, чем схематичнее проработано виртуальное пространство, тем лучше работает фантазия у игрока. Читаем текстовый квест, в голове рисуются яркие образы. И наоборот, тщательная проработка окружения не оставляет шансов на интерпретацию, воображение перестает работать. GTA 5 же совершает безумную вещь: мир игры кажется живым, складывается впечатление, что и вне вашего участия здесь есть какое-то движение. Он не перестает удивлять, тут какое-то маниакальное внимание к деталям — даже случайная встреча может повлиять на развитие сюжетного задания.

А вот когда основная история подходит к концу, вскрывается главный недостаток GTA 5 — игра работает только в том случае, когда перед носом маячит общая цель. Именно тогда все побочные задания, все случайные истории имеют смысл, приключение становится насыщенным. После финальной черты походы в кино, игра в гольф или убийство хипстеров резко становятся скучными занятиями.

Но кое-что остается неизменным. Когда в GTA 5 отключаешь игровой интерфейс, настраиваешь радио на любимую рок-волну и уезжаешь в розовый закат, то не хочется думать ни о чем плохом. Редкое ощущение, которое последний раз возникало разве что в Journey.

Алексей Пилипчук

Автор «Игромании»

Grand Theft Auto всегда была одной из тех игр, которой прощаешь любые недочеты. Ни скучные порой задания, ни корявое исполнение отдельных элементов не мешали ей продаваться огромными тиражами и собирать целые урожаи «десяток» от прессы. Немудрено — кого волнуют исчезающие за поворотом машины, когда взамен предлагают огромный мир, шикарные диалоги и возможность творить все, что душе угодно?

Пятая часть на этом фоне — особенная. Она почти не меняет механику и не устраивает никаких революций, но при этом практически все ошибки были исправлены, а игра приблизилась к идеалу настолько, насколько это вообще возможно. Всегда раздражал долго набирающий темп сюжет? Теперь вас бросают в гущу событий сразу же после нажатия кнопки «Start». Не нравилось, что миссии провисают из-за долгих поездок? Благодаря трем героям вся рутина и скучные моменты остаются за кадром.

Но самое главное, что мир игры стал еще богаче на интересные места и различные занятия. Скучать здесь попросту некогда, ведь надо подготовиться к ограблению, выгулять собаку, покататься на велосипедах с сыном и прочитать все сообщения в социальной сети. Словом, все здорово, но после игры такого класса Rockstar придется сотворить нечто невероятное, чтобы нас удивить. Хотя… они и сотворят — можете не сомневаться.

Олег Чимде

Редактор «Игромании.ру»

Мировая история знает множество случаев, когда революция приносила одни лишь беды. Революция — быстрый, зачастую плохо обдуманный, рискованный, сжигающий все мосты процесс, который априори не может гарантировать стопроцентный успех. Это касается всех сфер жизни, и творчества в особенности. GTA 5 — стопроцентный успех. Потому что не революция, но эволюция.

В этой игре соединились все наработки из прошлых частей и все удачные концепции из других игр Rockstar. Все они — работают. Ни одного рудимента, все нужное, все во благо. А то, что кажется ненужным, на самом деле просто «стреляет» чуть позже.

Поначалу даже может показаться, что в GTA 5 нет ничего особенного и это чистое порождение маркетинга — больно уж все стерильно. Но оно так кажется лишь потому, что Rockstar достаточно педантичны и не переизобретают то, что и так прекрасно работает. Grand Theft Auto — явно не тот случай, когда стоит напрасно рисковать.

Продуманная селекция и правильный набор генов — гарант долгой жизни. Осталось только выпустить игру на PC и обеспечить ей стабильный приток любительских модов. Тогда уж точно можно будет не волноваться, что GTA 5 вдруг забудут через год или два.

Хроники каменных джунглей

Собрание самых памятных историй, случившихся с нами в игре

Алексей Пилипчук

Ехал себе по городу и наткнулся на очередную дамочку, у которой украли сумку. Сперва пытался догнать вора на машине, но потом пришлось ее оставить и продолжить преследование на своих двоих. Когда все закончилось, вернулся назад, а автомобиля и след простыл — угнали. С поникшим видом поплелся возвращать деньги девушке, как вдруг услышал сирены полицейских. Как вы думаете, за чьей машиной они гнались?

Александр Хитров

Приехал на Гроув-Стрит повидать дом Си-Джея из San Andreas и по неосмотрительности то ли сбил прохожего на глазах у копов, то ли врезался в самих копов. За первой звездой последовала вторая, потом третья. В этот момент мимо проходил кто-то из «Балласов» и, решив, что полиция приехала по его душу, начал отстреливаться. Вмиг набежал народ, понаехали копы, началась совершенно мясная уличная война примерно 20 на 20 человек. Я же, следуя заветам Джека Воробья, подчинился одному из законов пиратского устава: мирно дождался окончания бойни и собрал кучу бесплатных стволов и денег. Не на того напали!

Илья Янович

Персонаж Франклин живет не то чтобы совсем в гетто, но все равно в довольно опасном районе; если достать там оружие и вертеть им перед носом у прохожих, вопрос сразу же закроют злые черные братья из округи. Однажды неаккуратно убитый мною уличный рэпер стал причиной гигантской перестрелки между неграми и полицией. Такой гигантской, что разобраться в происходящем было сложно. Один полицейский наугад выстрелил из дробовика, и цепная реакция была как в игре Crazy Machines: не попав в бандитов, он подстрелил своего напарника, который отлетел и сбил велосипедиста, велосипедист, в свою очередь, попал под колеса джипа, ну а джип в заносе насмерть сбил того самого копа с дробовиком. Как говорится, все плохое возвращается бумерангом!

Алексей Пилипчук

Гулял по городку в пустыне и нечаянно задел какую-то престарелую женщину. Очнулся уже в больнице — жесткая попалась бабка.

Ян Кузовлев

За Франклина решил погулять и наткнулся на умного пса, который привел меня к застрявшему на дереве парашютисту. После того как помог экстремалу выпутаться, он в благодарность пригласил меня полетать на вертолете. Зря я согласился: уже через пять минут летел кубарем вниз с парашютом, потом приземлился на вершину горы Чилиад, оттуда заезд на горных велосипедах: узкие тропинки, любое неаккуратное движение — и ты насмерть разобьешь голову о камни. Больше я за незнакомыми собаками не хожу.

Евгений Колпаков

Сразу после выхода игры пришли в гости друзья, у которых нет приставок. Включили

GTA 5, и пошла традиционная культурная программа: выполнили пару миссий, покатались по городу, начали задирать полицейских... Друг с джойстиком в руках подытоживает: «Здорово выглядит, но в целом типичная гэтэа, прям как четвертая». И только он это сказал — над головой персонажа пролетела машина, с высоты пары метров упала на дорогу, а затем скрылась в переулке. Что с нами было!

Александр Пушкарь

Начал миссию на эвакуаторе, но, выезжая, кого-то сбил. Увязалась за мной полиция, которую решил сбросить старым приемом: остановиться, дождаться, когда они выйдут из машины, и тут же поехать дальше. Но получилось так, что после остановки я зацепил их автомобиль крюком, да так дальше и поехал с копами на хвосте. Даже не сразу сообразил, как это они так за мной гонятся филигранно, да еще и без водителя. Миссию провалил в итоге — не знал еще, как крюк отцепить.

Алексей Пилипчук

Уже не помню, по какой причине, но жители пригорода как-то натравили на меня полицию. Пока блюстители порядка мчались на место преступления, я быстренько спрыгнул в канаву и притаился за какой-то конструкцией. Думаю, побродят копы по дороге, да и поедут по своим делам. Каково же было мое удивление, когда офицеры с дробовиками наперевес спустились вниз и начали прочесывать буквально каждый уголок. Как ни старался спрятаться, нашли и быстро расстреляли.

Алексей Шуньков

Заказал дирижабль, но он почему-то завис на высоте второго этажа над площадкой. Ни допрыгнуть, ни долезть. Внезапно помог залп из дробовика: цеппелин отмерз и брякнулся на землю. Но сразу после этого пришлось стремительно улетать — стрельбой заинтересовалась полиция. Видимо, сочла пальбу по дирижаблю незаконной... и принялась сама поливать огнем воздушный транспорт.

Олег Чимде

Ехал однажды на автоэвакуаторе вдоль речного канала. Смотрю, бомжи сидят, на солнце ноги греют, а один склонился над водой и моет руки. Дай-ка, думаю, кое-что проверю. Останавливаю машину, подхожу к согнувшемуся бомжу сзади и нажимаю кнопку удара. В любой другой игре ничего бы не вышло, но только не в GTA 5! Результат: Франклин смачно пинает бездомного прямо под зад, тот красиво улетает в реку, а его друзья с криками разбегаются кто куда. Конец.

Ян Кузовлев

Катался на квадроцикле, врезался на скорости в столб. Сначала на землю упал Тревор, потом на причинное место Тревора прилетело колесо квадроцикла. Инстакилл.

Станислав Иванейко

Угнал машину, тут же копы меня засекли, началась погоня. Долго от них убегал, наконец почти оторвался и заехал на крытую парковку. Машин вокруг было много, остановился в дальнем углу, жду. Смотрю на мини-карту: полицейский патруль приближается. Немного покружили на перекрестке, потом решили на всякий случай заехать на парковку. Не спеша поднялись на мой уровень и стали ездить между рядами. То есть не сразу кинулись на меня, как в прошлых частях, а действительно искали. В последний момент вышел из машины и прыгнул в кусты — розыск прекратился.

Александр Хитров

Играя за Майкла, угнал у кого-то тачку, позабыв о том, какие люди бывают злопамятные. Проехал пару-тройку кварталов до дома и решил сыграть в теннис. Тут на второй подаче на корт врывается взбешенный водитель угнанной машины и навешивает мне пару оплеух, «выбивая» таким образом из мини-игры. Беднягу пришлось в упор разнести из гранатомета. Самое смешное в этой истории, что жена Майкла дала деру сразу же, как увидела угрозу!

Алексей Пилипчук

Катаюсь, никого не трогаю. И тут, как часто в Лос-Сантосе бывает, слышу вопли какого-то паренька — велосипед у него, видите ли, украли. Думал просто проехать мимо, но все же повернул назад и таки вернул молодому человеку его двухколесного друга. Он меня поблагодарил и радостный уехал куда-то вдаль, оставив ни с чем. Каково же было удивление, когда всего через пару дней обнаружил письмо от этого самого парня. Оказалось, что он миллионер и в благодарность дарит акции своей компании на 100 тыс. долларов. После такого помогать людям потянуло с новой силой... ■

Многие игроки, только-только оказавшись в виртуальной версии Лос-Анджелеса, первым делом бросались не выполнять миссии, а путешествовать по необъятному миру GTA 5. Если вы еще этого не сделали, мы настоятельно рекомендуем восполнить упущенное — на машине или, что еще лучше, на воздушном транспорте.

Ну а заодно предлагаем маленький список мест, которые стоит посетить в первую очередь.

Памятные места Лос-Андж... Лос-Сантоса!

О самых интересных двойниках

Алексей Пилипчук

1 Вайнвуд

Реальный прототип: Голливуд

В Лос-Сантосе можно найти множество достопримечательностей, «переехавших» из реального Лос-Анджелеса. И самой, наверное, характерной из них по праву может считаться Знак Вайнвуда (пародия на знаменитые буковки на Голливудских холмах). Как, впрочем, и сам Вайнвуд целиком. Здесь полно кинотеатров, звезд, убегающих от надоедливых папарацци, а с высоты на город открывается действительно внушительный вид.

2 Веспуччи-Бич

Реальный прототип: Венис-Бич

Знаменитый пляж засветился и в пятой части. Это притягивающее, полное людей место может предложить немало всего интересного. Тренажерные залы, где смешно тягают штангу качки, ларек с лечебной марихуаной, соревнования по триатлону, покатушки на аквабайке, возможность поплавать в теплом океане, в конце концов. Ну а самое любопытное — это, конечно же, загорелые девушки в бикини. Фотографировать на телефон не запрещено (хотя и можно схлопотать в глаз от бойфренда)!

3 Пирс Дель Пьеро

Реальный прототип: пирс Санта-Моника

Еще одно приятное место, которое находится совсем недалеко от пляжа Веспуччи, — пирс Дель Пьеро (или Пирс удовольствия, как его еще называют). Он не особенно сильно отличается от Yacht Harbor из San Andreas, но зато наконец-то позволяет взглянуть на город из кабинки колеса обозрения, а также с ветерком прокатиться на маленьких американских горках.

4 Рокфорд-Хиллз

Реальный прототип: Беверли-Хиллз

Место жительства одного из главных героев игры и самый дорогой район города. Роскошные особняки, бутики с грабительскими ценами и далеко не самые приятные в общении люди — этого здесь вы найдете в избытке.

5 Аламо-Си

Реальный прототип: Солтон-Си

Озеро Аламо, превратившееся в русском переводе в Аламо-Си, также ни в коем случае не стоит обходить стороной. Для рыбалки оно, правда, не годится — вода слишком соленая. Зато пловцам и владельцам моторных лодок должно понравиться.

Озеро примечательно еще и тем, что образует два рукава — красивых реки с необычным ландшафтом. Настоятельно рекомендуем посетить эти места; ничего особо интересного здесь, правда, не происходит, но, если подъехать на закате, вы рискуете потерять дар речи от восторга — красота неописуемая.

6 Башня Maze Bank

Реальный прототип: US Bank Tower

Наверное, многие помнят самое высокое здание Лос-Сантоса (310 метров), с которого в San Andreas можно было прыгать с парашютом и разглядывать достопримечательности. К пятой части оно сменило название, но в величественности не потеряло — зданий выше в городе по-прежнему нет.

7 Международный аэропорт Лос-Сантоса

Реальный прототип: Международный аэропорт Лос-Анджелеса

Без аэропорта не обходится ни один город GTA. Здесь вы можете в любой момент приступить к занятиям в летной школе или всего за пару секунд собрать целую коллекцию звезд розыска, попытавшись угнать один из самолетов. К слову, мы рекомендуем начать ваше путешествие по миру игры именно с воздуха — разглядывать красоты, в буквальном смысле витая в облаках, куда приятнее.

8 Гора Чилиад

Реальный прототип: гора Дьябло

В окрестностях Лос-Сантоса есть множество потрясающе красивых гор, но Чилиад — самая высокая и запоминающаяся из них. Как и прежде, она лучше всего подходит для бейсджампинга, езды на горном велосипеде или экстремальных подъемов на байках для мотокросса. Те же, кто предпочитает более спокойный отдых, без лишнего труда (но за скромную плату) смогут покорить вершину с помощью фуникулера. Поверьте, это того стоит — вид оттуда открывается потрясающий!

9 Grove Street

Реальный прототип: любое гетто

Эта достопримечательность идет немного особняком. В пятой части внимания ей особенно не уделили: в сюжете Гроув-Стрит почти не играет никакой роли, перестроена практически с нуля, да и заправляют там теперь всем ненавистные «Балласы». Тем не менее возможность посетить места боевой славы San Andreas для многих стала приятнейшей неожиданностью и источником ностальгии.

СТРАНА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Ян Кузовлев

Как грабят банки в США и потом расплачиваются за это

Обычно ограбления банков заканчиваются скучно: злоумышленники проникают в здание банка, начинают шуметь и потом (сюрприз!) не могут выбраться из банка. Вокруг оцепление, копы оперативно реагируют. Грабители срывают большой куш, но не деньгами, а серьезным тюремным сроком. Иногда ситуация принимает интересный оборот. Преступники успешно делают ноги, но проваливаются на совершенно очевидных вещах. Так, один умник из Калифорнии решил сделать отвлекающий маневр — начал выбрасывать украденные деньги из машины, но почему-то сильно привлек этим внимание прохожих. Грабитель из штата Массачусетс не позаботился о средстве передвижения и угнал авто сотрудника банка. Тот, конечно же, передал всю информацию полиции, и машину с неудачником успешно перехватили. Но лучше всего сработали аферисты из Флориды: в какой-то момент водитель перепутал дорогу и заехал аккурат на военную базу, где на КПП предложил солдатам денег. Думал, наверное, что это въезд на платное шоссе.

Мы же расскажем про самые интересные ограбления. Когда деньги успешно пропадают из банка — это почти всегда повод рассказать увлекательную историю.

Мануэль Дельгадо, $20 000

Вот пример грубой работы. Пятеро вооруженных преступников вынесли двадцать тысяч из банка. Дальше по плану должен был прогреметь взрыв в квартале от места ограбления, но взрывчатка не сработала — самодельную бомбу обнаружил и обезвредил местный житель. Так просто Дельгадо сдаваться не собирался. Грабители устроили поистине потрясающую погоню, испортили 32 полицейские машины и даже повредили вертолет, который пришлось аварийно посадить. Классический сценарий из GTA в реальной жизни заканчивается так: Мануэль и его брат погибли в перестрелке, трое счастливчиков получили пожизненное.

Аллен Пэйс, $18 млн

Пэйс украл восемнадцать миллионов, хотя мог бы и дальше работать инспектором по безопасности. Мошенник без проблем сфотографировал автовокзал с инкассаторкими машинами и наведался туда под покровом ночи с друзьями. План был безупречным, преступники координировали действия по радио и знали место как свои пять пальцев. Команда успешно обошла все камеры слежения, застала охрану врасплох и связала инкассаторов. К гаражу подъехал заранее арендованный грузовой фургон, туда деньги и поместили. Нашли Аллена по уликам. При погрузке денег мошенники каким-то образом умудрились разбить фару и оставить осколки на месте преступления.

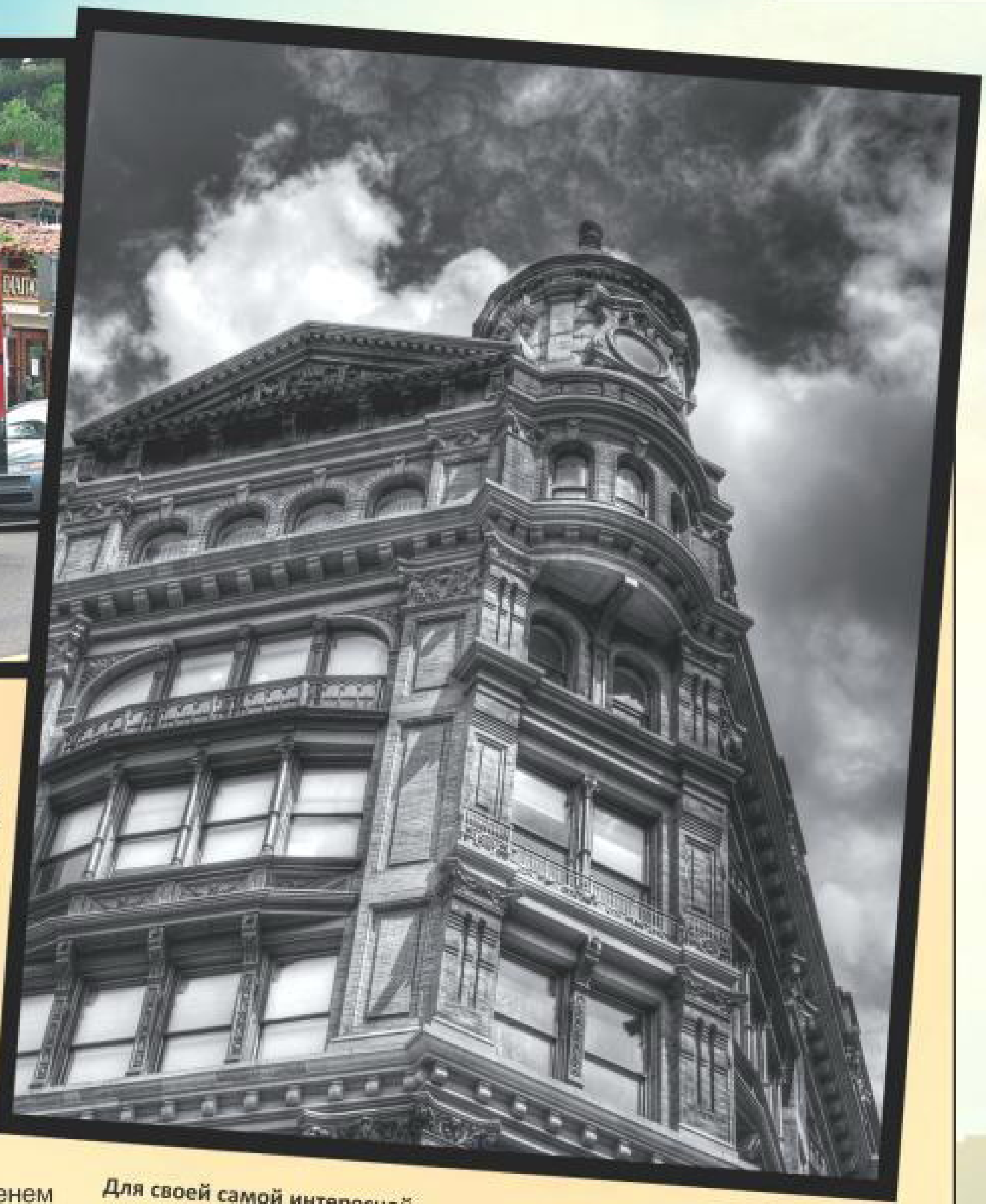
Выбитые стекла, сдутые шины. И таких автомобилей целых 32 штуки!

Стэнли Марк Рифкин, $10,8 млн

Взгляните на сумму. Почти десять миллионов, и находятся они не где-нибудь, а в крупном банке. Крепость из стекла и металла, 55 этажей. Вооруженная до зубов охрана, скрытые камеры, совершенная защита для 1978 года, никак к такому банку не подобраться. Наверняка здесь не обошлось без старательного планирования и каких-то нечеловеческих усилий со стороны грабителей.

Совсем нет. Более того, ни стволов, ни страшных масок, даже машины для отхода не бы-

Угонять инкассаторскую машину было бы слишком опрометчиво.



Для своей самой интересной и серьезной работы Лесли выбрал именно этот банк.

ло! Преступник, между прочим, и пальцем не коснулся денег, а банк даже не заметил пропажу, о неловкой ситуации персонал оповестили сотрудники ФБР.

Стэнли работал в фирме, которая помогает банкам решать технические вопросы, и неплохо был знаком с тем, как устроена система безопасности. В банке есть отдельная комната, в которой происходят операции по переводу денег. Чтобы средства не переводил кто попало, для подтверждения транзакции требуется продиктовать код, который ежедневно меняют. Мошенник зашел в банк, без подозрений проник в необходимую комнату и запомнил заветный код — он в лучших традициях жанра лежал на виду. Дальше дело за малым. Чуть позже в банк позвонил человек по имени Майк Хансен (на самом деле Марк Рифкин), назвал код и попросил перевести деньги на определенный счет — обычное дело, штатная ситуация.

История окончилась не совсем весело. Марк прилетел в Швейцарию, закупился на краденое добро бриллиантами и вернулся обратно в США. Поначалу деньги отмывались успешно, но гению не стоило хвастаться камнями перед знакомыми людьми. Бывший коллега сдал Рифкина ФБР.

Джордж Лесли, $3,5 млн на момент ограбления (1878 год), около $50 млн сейчас

Подающий надежды архитектор Лесли переехал в Нью-Йорк и за десять лет приобрел в узких кругах репутацию самого профессионального взломщика США. Ограбления для него стали искусством: Джордж готовился к работе основательно, делал макеты комнат и следил за тем, как его подельники выполняют ту или иную часть плана. Один из трюков Лесли, «джокер», позволял ему открыть почти любой сейф без всякого взлома. Бывший архитектор вставлял в замок сейфа тонкую проволоку и оставлял ее на некоторое время. На ней со временем оставались отметины — они и обозначали цифры комбинации. Талантливый вор умел терпеливо ждать, иногда разработка плана занимала до трех лет — все ради того, чтобы преступление прошло идеально и никого не поймали. По слухам, примерно 80% всех банковских ограблений совершены именно с подачи Лесли.

Самая крупная его работа — банк на Бродвее. Джордж узнал от одного из сотрудников модель замка и приобрел такой же. Около шести месяцев Лесли изучал механизм и способы открыть хранилище в рекордно короткий срок. 27 октября 1878 года банк недосчитался трех с половиной миллионов долларов. Сотрудник, что слил модель замка, позволил команде проникнуть в банк. Лесли успешно взломал замок, преступники вынесли деньги и скрылись.

Далее — почти хеппи-энд. Несколько лет наш герой жил припеваючи и ни в чем себе не отказывал. Роскошный дом! Вечеринки! Лесли часто просили поработать консультантом, по слухам, он получил свыше $20 000, только чтобы отправиться в Сан-Франциско и разработать план ограбления. Постепенно Джордж отошел от дел — у гениального взломщика страсть к женщинам была сильнее желания вскрыть все сейфы в США. Такой поворот событий совсем не обрадовал партнеров, тем более что Лесли не удержался и закрутил интрижку с девушкой одного из подельников. Конец закономерен: кто-то выстрелил герою-любовнику два раза в голову, и одним днем полиция обнаружила труп бывшего архитектора на улице.

Брайан Уэллс, $8702

Разносчик пиццы зашел в банк, подошел к сотруднику и молча передал ему записку. В ней была просьба собрать весь персонал и за пятнадцать минут набить сумки солидной суммой в $250 000. Чтобы продемонстрировать всю серьезность намерений, Брайан показал устройство на шее, которое больше всего напоминало бомбу. Сотрудник испугался, покачал головой и ответил, что хранилище сейчас никак не открыть, но сдал эксцентричному человеку содержимое кассы. Брайан покинул банк, сел в автомобиль и уехал. Почти сразу его нашла и задержала полиция.

Уэллс заявил, что на него напала банда афроамериканцев и под дулом пистолета заставила надеть ошейник со взрывчаткой и пойти грабить банк. Копы вызвали саперов и отошли на безопасное расстояние. Не зря. Бомба сработала, специалисты приехали через три минуты после взрыва.

В машине полиция обнаружила целый ворох заметок, словно с Брайаном кто-то вел жестокую игру. На ошейнике было четыре замочные скважины и замок с комбинацией на три цифры. У хитрого устройства было два кухонных таймера и один электронный, а также целый клубок проводов, причем больше половины из них были ложными. Предполагалось, что Уэллс выполнит все условия и постепенно найдет в городе все ключи и комбинацию от замка, но по результатам следственного эксперимента у разносчика пиццы в любом случае не хватило бы времени на выполнение плана.

Точно личность злоумышленника установить не удалось, но история с ошейником-бомбой оказалась только верхушкой айсберга. Дальше в деле фигурировало и заказное убийство, чужой труп в холодильнике, сумасшедшая женщина и интеллигентный шестидесятилетний мужчина с густой бородой. ■

Давай, телевидение, просвещай

Программа передач

Алексей Пилипчук

Телевидение в GTA появилось относительно недавно, но без него уже трудно представить себе игры серии. В этот раз Rockstar снова выступили в своем излюбленном жанре и всячески высмеивают современное общество. Этому посвящены и здешние мультики, и реалити-шоу, и даже смелая реклама, которую в нашем с вами мире трудно было бы вообразить. Приятно смотреть по-настоящему креативные ролики, в которых рассказывают о вреде солнечных батарей и ветряков (мол, птиц убивают), призывают детей воровать сигареты у родителей («9 из 10 врачей рекомендуют курить Redwood!»), а создатели новенького смартфона хвастаются передовыми 9G технологиями.

Впрочем, самое интересное по-прежнему разворачивается во время коротких, но очень неплохо «снятых» телепередач. Им и посвящен наш маленький гайд.

Moorehead Rides Again!

Детектив Гордон Морхед — персонаж для серии не новый. В свое время он уже промелькнул в Grand Theft Auto: Vice City Stories в рамках радиошоу, а теперь вот перебрался на экраны телевизоров. В этот раз «легендарному» сыщику (а по совместительству женоненавистнику, расисту, курильщику, алкоголику и тугодуму) предстоит схлестнуться с действительно грозным врагом — бородатым карликом-коммунистом, вынашивающим коварные планы в отношении США. И противостояние это, надо признать, получилось пусть и глупым, но достаточно смешным: Гордон только и делает, что раздает пощечины своей секретарше, рекламирует сигареты Redwood и не замечает очевидного. Образцовый балбес.

Republican Space Rangers

Долгожданное продолжение сериала про туповатых космических рейнджеров, летающих на корабле... неоднозначной формы. Вояки, как и раньше, провоцируют конфликты, стреляют в мирных существ по любой причине и без, занимаются вандализмом, грабежом и... нам даже как-то неудобно писать, чем еще! Смотреть на всю эту вакханалию все так же интересно.

Fame or Shame

Нашлась у Rockstar и пародия на всем известный конкурс талантов, который у нас принял обличие «Минуты славы». Таланты, как выяснилось, в Лос-Сантосе обитают весьма специфические: за главный приз сражаются мастурбирующие обезьяны, расисты, трансвеститы и просто странные личности. А приправлено все это глупыми шутками, жюри, состоящим из трех придурков, без конца оскорбляющих друг друга, и кучей «неявной» рекламы: «Я постоянно чищу зубы пастой «Винегред». И вам советую! Что-что, мое мнение? А...ну, пусть проходит в четвертьфинал!» Ведет все это добро наш старый знакомый Лазло Джонс (американский теле- и радиоведущий впервые появился в GTA 3, но только в пятой части ему дали сравнительно большую роль).

Jack Howitzer is Jack Howitzer in Jack Howitzer

Помимо вышеупомянутого Лазло, в игре нашлось место и еще одному ветерану серии — Джеку Ховитцеру. Он, напомним, будучи главной звездой боевиков восьмидесятых, свихнулся и угодил в тюрьму. А выйдя на волю, тут же стал участником именно реалити-шоу, по ходу которого снова пытается вернуться на вершину. Со временем, правда, в успех Джека верится все меньше и меньше: на пути к славе он разговаривает с носком, надетым на руку, поджигает дома детей, написавших в его адрес оскорбительные комментарии, и расстреливает уборщиц за то, что те «воруют баночки с его пипи». Жаль, что концовку сезона нам так и не показали.

Kung Fu Rainbow Lazer Force

Досталось и популярным в конце девяностых «Могучим рейнджерам». Правда, в пародии подростки в разноцветных костюмах сражаются вовсе не с монстрами, они становятся на защиту «невинности» и крепкого института семьи. Правда, делают это очень своеобразно — объявляют себя «гетеросексуальными девственниками», стреляют лазерами из глаз в невинных людей и докучают молодым парам идиотскими вопросами. Как ни странно, смотрится такая оригинальная адаптация гораздо интереснее, нежели сами Power Rangers.

Impotent Rage: The Liberal Superhero!

От героев обычных мы плавно переходим к персонажам с приставкой «супер». По крайней мере, именно таковым считают психа в обтягивающих лосинах — Бессильную Злобу.

С помощью этого мультсериала Rockstar умудрились высмеять и Бэтмена, и Супермена, и даже старого доброго Капитана Планету. Получив в наследство огромное состояние, Злоба, как любой уважающий себя сирота-миллионер, стал супергероем. Только вот нести подобную ответственность у него выходит не очень хорошо: парень по любому поводу впадает в безумие, вечно принимает не ту сторону, помешан на экологии, а слово «impotent» в его имени можно трактовать... по-разному (скажем лишь, что даже чрезвычайно сексапильная помощница не в силах привлечь внимание героя).

The Underbelly of Paradise

The Underbelly of Paradise, наверное, единственная программа на здешнем телевидении, которая хотя бы пытается казаться серьезной. Знакомый по основному сюжету агент ФРБ пафосно рассказывает о преступном мире Лос-Сантоса — о наркотиках, бандах, убийствах многолетней давности и трагедиях настоящего. В криминальных сводках редко проскакивает юмор, но смотреть их весьма познавательно.

ГОРОД ГРЕХОВ

Чем заняться в GTA 5?

Максим Иванов

Чем хороши игры с открытым миром? В них можно затеряться, убежать навстречу приключениям. Что нас ждет за следующим поворотом — спасительный оазис, хитрый разбойник, величавый замок? Неизведанные уголки интригуют, манят, зовут в путь. Именно это — полная свобода — и привлекает в опенворлд-играх. Вы сами ставите себе цели. Хотите исследовать ближайший холм? Вперед, чего же вы ждете! Заинтересовались вырезанной в скале пещерой? Хватайте факел и спускайтесь вниз!

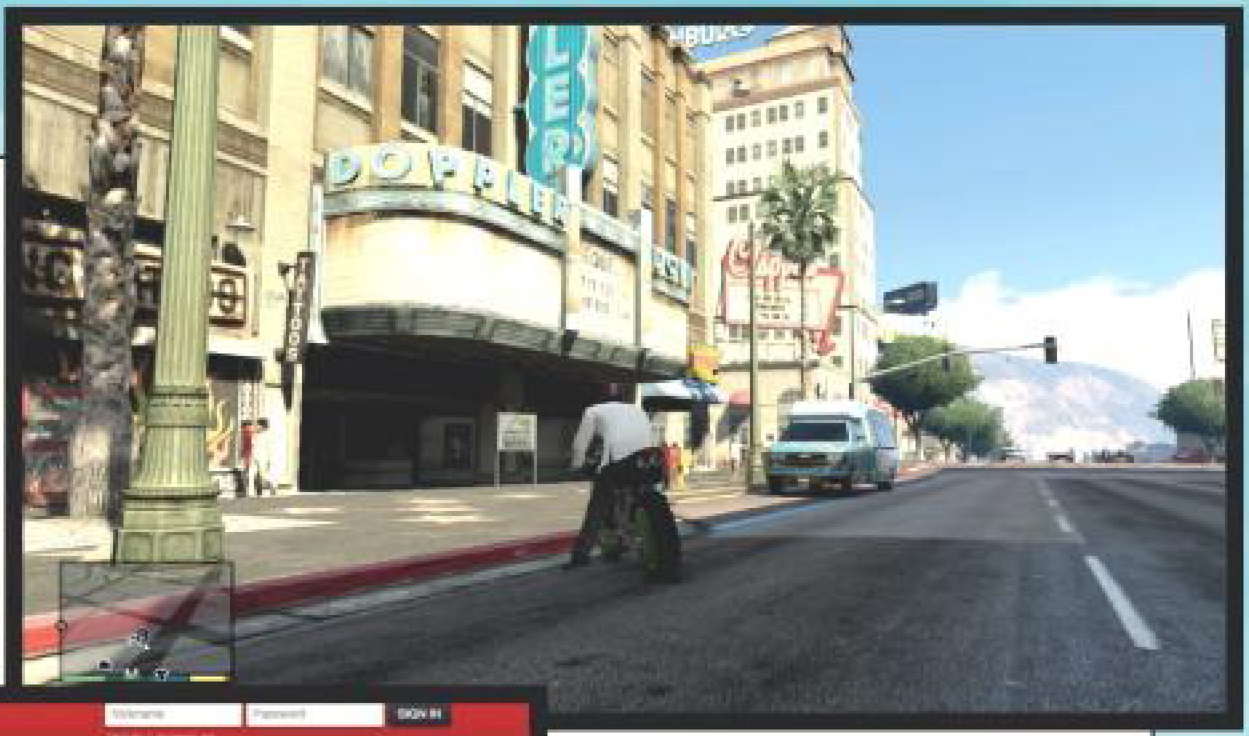
Однако GTA, в отличие от фэнтезийных RPG, предлагает свободу иного рода. Тут вы выбираете, как именно провести досуг. Да, вам никто не запрещает точно так же отправиться покорять пустыри и исследовать особняки Вайнвуда, но, согласитесь, это не так будоражит, как возможность завалиться в стрип-клуб с собственным кузеном. Перефразируя героев серии, США — land of opportunities, и Rockstar не скупятся на проработку этих самых opportunities в своих играх. Лос-Сантос и близлежащие территории — огромный полигон самых разных развлечений. Во многом из-за их обилия симуляция жизни и выходит такой достоверной: ну какая жизнь без милых сердцу забав и потакания своим слабостям? Редакция «Игромании» представляет свой топ способов весело провести время в новой Grand Theft Auto.

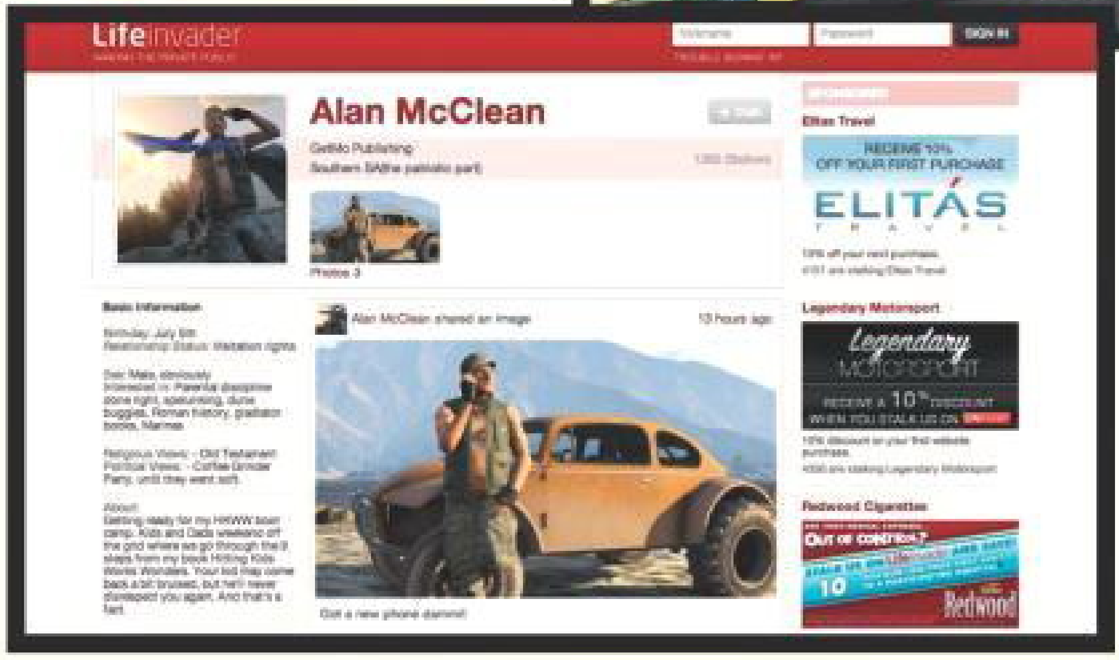
Стрип-клуб, проститутки, бары

Что обычно делают с проститутками и стриптизершами в GTA? Если бы мы спросили Джека Томпсона, ответ был бы однозначен: сначала трахают, а затем убивают. Но не будем слушать старину Джека.

В GTA 5 с этим все строго: уж если заказали приватный танец, будьте добры вести себя как подобает. Мы, конечно, понимаем, голая грудь способна свести с ума любого мужчину, но руки распускать все же не стоит — за вами и вашей «избранницей» будет наблюдать охранник. Так что тут все как в настоящих стрип-клубах: смотреть, но не трогать. Хотя потрогать, конечно, можно — главное, чтобы этого не заметил секьюрити. Будете нежны (в вашем арсенале — ласки, показное разбрасывание купюрами и, конечно, комплименты), и девушка добровольно позовет вас к себе домой. На чай и просмотр фильмов, разумеется. Но не все так просто, сначала вам придется потратить немалое количество денег на танцы в VIP-зоне (за один раз соблазнить чаровницу очень и очень трудно), да и с охранниками шутки плохи — чуть что, выкидывают на улицу.

Если же вы из тех, кто предпочитает пропускать ухажива-





ния, у вас всегда есть возможность «купить» немного любви. Подъезжаете к ночной бабочке, сигналите… и дело в шляпе, остается лишь выбрать, что именно вам нужно. Видов сексуальной ласки целых три, и чем процесс интимнее — тем больше денег с вас затребуют. И если в случае со знакомой из стрип-клуба вам ровным счетом ничего не покажут, то при оргиях с куртизанками, наоборот, через стекла автомобиля вы увидите все подробности.

Ну а если с женщинами ничего не выходит, а обращаться в службу эскорт-услуг вы не хотите, всегда есть альтернативный выход — напиться. Правда, если заливать тоску с кем-то, а не в одиночку, процесс пьянки почему-то опустят. Зато никто уж точно не сможет помешать вам насладиться одним из главных развлечений GTA — вождением в пьяном виде.

Походы в кино и просмотр ТВ

Как Morrowind у многих ассоциируется с прекрасными закатами, так и GTA после четвертой части неразрывно связана с простыми житейскими радостями. Прекращайте строить из себя прогрессивного и целеустремленного бунтаря! Нацепите старые семейники, напяльте майку-алкоголичку и откупорьте бутылочку пива — ну разве не здорово просто развалиться на диване и, отключив голову, наблюдать за героями любимого телешоу? Внимание, важная особенность — теперь вы можете прямо во время просмотра выкурить косяк-другой. Впрочем, без последствий это не пройдет, вам придется выслушать характерные загоны, вызванные дурман-травой: «я такой клевый», «нужно позвонить маме» и так далее.

Но зачем сидеть дома, если есть возможность выбраться на улицу и сходить в кино? В этот раз Rockstar приготовили еще больше ада, причем как для малых, так и для больших экранов: расистское шоу про частного детектива, борющегося с коммунистами и другими врагами США, местный аналог COPS и, конечно же, реклама, во время которой крутят предвыборные ролики кандидатов в губернаторы. Полнометражные фильмы один лучше другого — жестокие, глумливые и в то же время уморительные. Яркий пример — «Самый одинокий робот в Великобритании», картина, в которой возлюбленная главного героя оказалась запрограммирована на ублажение представителей мужского пола. Минус один: стоит включить телевизор или оплатить сеанс в кино, и все, считайте, что вы выпали из реальности на долгие-долгие часы.

Интернет и социальные сети

Как таковой интернет присутствовал и в GTA 4, но всеми красками виртуальная реальность заиграла только в продолжении. Теперь главные герои не просто бороздят просторы Всемирной паутины и разгребают почтовый мусор, но и активно пользуются социальными сетями. Многие популярные сервисы получили свои компьютерные аналоги: Facebook превратился в Lifeinvader, а Twitter — в Bleeter. Сайты хорошо проработаны, и на их чтение у вас уйдет гигантское количество времени. Есть тут и новостные ресурсы, и сайты знакомств, и даже домашние странички знаменитых телешоу и видеоигр.

Rockstar не были ли бы Rockstar, если бы в очередной раз не попытались высмеять общество в сатирической форме. Получилось жутко смешно. Например, в Bleeter можно вычитать вот такое: «Я бывший гангстер, но у меня ранимая душа. Я пишу стихи, ношу платья, хожу на балет и плачу как настоящий художник. Я делаю водку. Тоже как настоящий художник. #оставайсясобой». А еще Bleeter, как и радио в **Fallout**, отражает реакцию людей на происходящие в Лос-Сантосе события. Так что заглядывайте сюда почаще, наверняка увидите что-нибудь и про себя.

Интеграция социальных сетей помогла оживить город. В GTA 5 вполне нормально, прогуливаясь по пляжу, наткнуться на фотографирующую себя бабулю или уткнувшегося в телефон прохожего. Да вы и сами можете достать мобильник, сфоткать какую-нибудь достопримечательность, а затем выложить ее в Rockstar Social Club. Чем не Instagram?

Спорт — залог здоровья

К слову о том, что Rockstar в своих играх пропагандируют жестокое поведение и наркотики. В GTA 5 для вас открываются широчайшие возможности для занятий спортом. Самое очевидное — теннис и гольф. По всему городу расположено множество специализированных площадок (у Майкла так и вовсе есть собственный корт), да и желающие поиграть всегда найдутся. Инвентарь в руки — и вперед, покорять вершины. Хотя гольф и теннис лишь малая часть GTA 5, спортивные развлечения тут проработаны ничуть не хуже, чем во многих тематических симуляторах. Управление в мини-играх максимально упрощено, что, впрочем, не делает их совсем уж простыми или нереалистичными.

Но и это еще не все. Как насчет триатлона? Rockstar не пожалели ни сил, ни денег: соревнование, как и в жизни, включает три этапа — плавание, велогонку и бег по шоссе. И победа, уж поверьте, не достанется вам легко, ее в буквальном смысле придется вырывать зубами.

В GTA 5 вы, наконец, сможете попробовать то, что боялись сделать в реальной жизни, — заняться бейсджампингом, скуба-дайвингом, прокатиться по пересеченной местности на мотоцикле, взобраться на гору, поохотиться на животных с винтовкой. Насчет последнего пункта — в Rockstar учли даже такие мелочи, как то, с какой стороны, подветренной или нет, вы подбираетесь к жертве. Ну и манок вам, конечно, тоже дадут.

Не стоит забывать и о менее экзотических видах спорта, таких как езда на велосипеде: в частности, BMX (вам придется хорошенько попотеть, прежде чем вы научитесь грамотно исполнять некоторые трюки), квадроцикле и водном мотоцикле. Да чего уж там, при желании можно даже записаться на йогу! Словом, GTA 5, как и **FIFA**, — идеальный вариант для ленивых любителей спорта.

Встречи с незнакомцами

В один прекрасный момент вы можете устать от разгульного образа жизни и отправиться на улицы Лос-Сантоса — подышать свежим воздухом, полюбоваться на девушек в бикини. Но покоя вы не найдете и тут: рано или поздно Майкл, Тревор и Франклин начнут натыкаться на безумных незнакомцев, которых этот город притягивает как магнит. Если вы смотрели Californication, то примерно понимаете, о чем идет речь: журналисты, жаждущие запечатлеть половой акт юной поп-дивы, чета пожилых людей, коллекционирующая личные вещи звезд, сторонники легализации марихуаны, раздающие «пробники» направо и налево... И всем нужна ваша, да-да, именно ваша, помощь!

Эти задания никак не связаны с основными квестами и выдаются случайными прохожими, но вы гарантированно их не пропустите. Город ангелов остается городом ангелов даже в виртуальной реальности — безумцы настигнут вас везде, где бы вы ни прятались. Приключений в Лос-Сантосе искать не нужно, достаточно выйти на улицу и оглядеться по сторонам.

«Бойня» и недвижимость

А теперь об остальном. Скучали по «Бойне»? Любимый режим всех садистов наконец-то вернулся. Переключаетесь на Тревора, находите нужный значок и начинаете на время кромсать всех и вся. Нравится летать? Запишитесь в летную школу, и вас мигом обучат этому нелегкому делу.

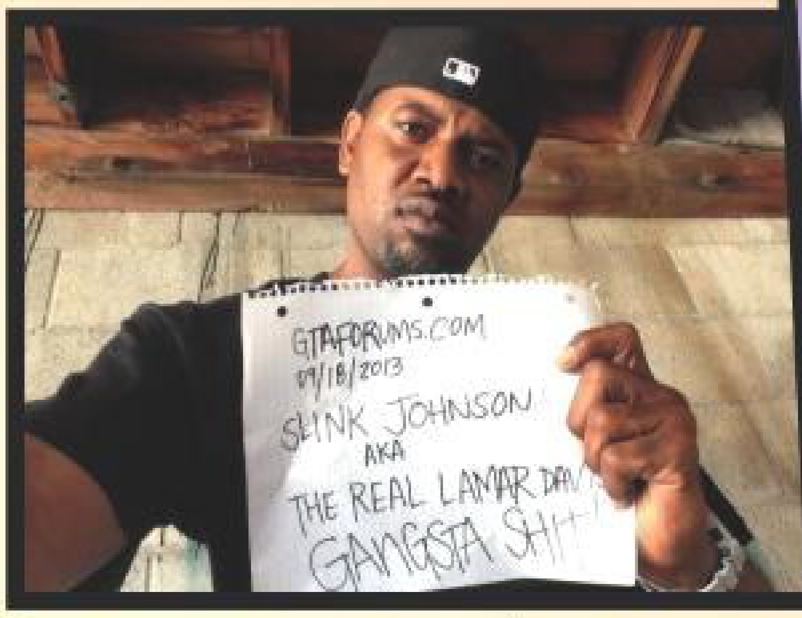
Ну и на сладкое — скупка недвижимости. Обзаводясь дополнительным бизнесом, вы открываете побочные миссии. Заплатив за ангар Маккинзи, вы сможете заняться нелегальной деятельностью, а именно перевозкой оружия. Гольф-клубы, дома, магазинчики, торгующие лечебной марихуаной, и многое-многое другое — все это к вашим услугам. Приобретенное имущество отнимет у вас немалое количество денег, и поначалу, до того как заведения станут приносить мало-мальский доход, вы даже можете вогнать себя в финансовый кризис. Решить денежную проблему можно разными путями. Одними ограблениями сыт не будешь, поэтому мы бы посоветовали вам сыграть на бирже. Но осторожнее — тут важно не прогадать. ■

ТРОЕ ИЗ ЛОС-САНТОСА

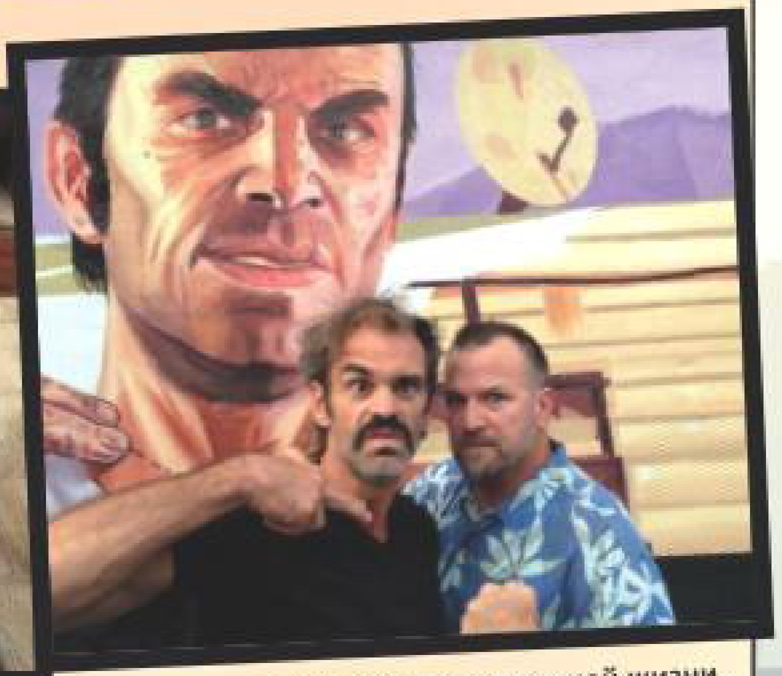
Герои GTA 5 в реальной жизни

Максим Иванов

Стивен Огг специально вырядился как былинный канадец. А может, и не специально.



В лучах славы купаются не только Фонтено, Люк и Огг, но и Джеральд Джонсон, исполнитель роли Ламара.



Актеры сдружились и в реальной жизни. Совсем как Майкл и Тревор в их лучшие годы!

Даже гениально написанные диалоги могут быть загублены плохим исполнением, и наоборот, нелепые, глупые фразы, произнесенные с нужным надрывом, вдруг приобретают глубину. Персонажи раскрываются в контексте, а не на бумаге, и контекст этот создают актеры. Почему? Да потому, что на роль неизбежно накладывается личность исполнителя, этакий ментальный отпечаток. Остался бы Грегори Хаус Грегори Хаусом, сыграй его, допустим, Тим Рот? Полюбили бы Чарли Харпера из телесериала «Два с половиной человека» без харизмы Чарли Шина? Вспомнил бы сейчас кто-нибудь о «Крепком орешке», если бы не чувство юмора и импровизаторские таланты Брюса Уиллиса? Едва ли.

Игровая индустрия вступает во все большую синергию с кино, и то, что Эллен Пейдж и Уильям Дефо стали главными лицами **Beyond: Two Souls**, уже никого не удивляет. Вспомните, сколько недовольства вызвал Хидэо Кодзима, заменив Дэвида Хейтера на Кифера Сазерленда. И неужели вы не поморщились, услышав Эрика Джонсона вместо Майкла Айронсайда в **Splinter Cell: Blacklist**?

Актеры творят кино, а теперь уже и игры, и GTA 5 — яркое тому подтверждение. Успех новой Grand Theft Auto во многом обусловлен колоритными главными героями. Роли отпетых бандюганов исполнили Шон Фонтено (Франклин), Нед Люк (Майкл) и Стивен Огг (Тревор). И если вы считаете, что они не наложили на игру свой отпечаток, то просто вдумайтесь: Люк, Огг и Фонтено провели три года, записывая motion capture для своих компьютерных ипостасей. Три года эти люди жили чужой жизнью, говорили чужими словами и постепенно стирали грань между характерами тех, кого они играют, и самими собой. Глупо, конечно, заявлять, будто Нед, Шон и Стивен собирались втроем после работы и грабили банки, но их черты и личностные качества передались Майклу и его товарищам. Им актеры подарили голоса, мимику, походку и даже лица. Достаточно взглянуть на совместную фотографию артистов, и вы тут же поймете, с кого рисовали главных героев.

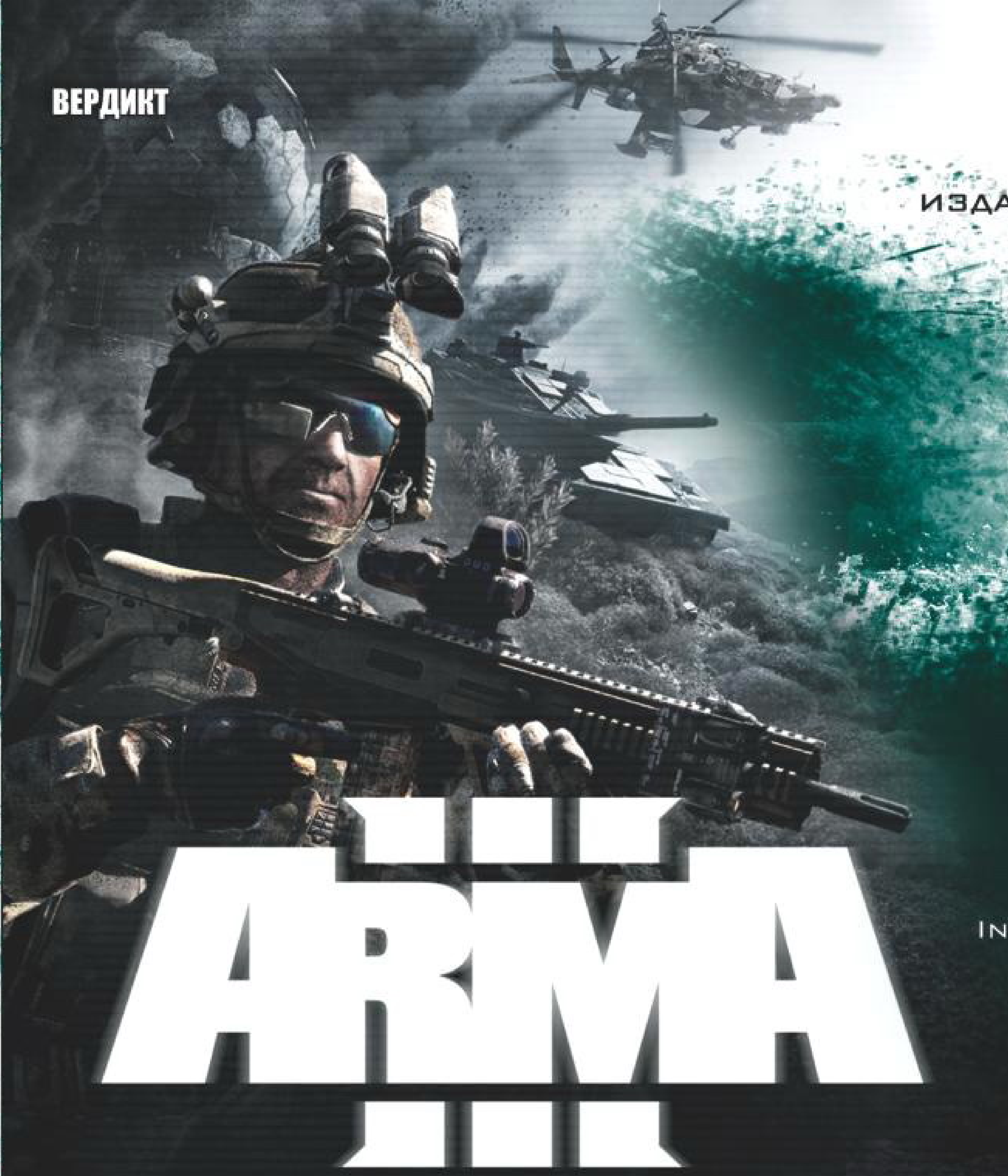
Rockstar предоставили исполнителям полную творческую свободу — Нед Люк говорил об этом в беседах с журналистами. Актеры повлияли и на биографии своих персонажей. Например, Стивен Огг, как и Тревор, родился в Канаде. В жизни он совсем не такой, зато отлично понимает мотивы «Ти» и то, что творится у него в голове. Знает, почему тот поступает так, как поступает.

В свою очередь, Люк — любящий муж, отец одиннадцатилетнего мальчугана. Он посвятил своей сценической карьере целых тридцать лет, но так и не смог добиться видимых результатов — он уже четыре года нигде не снимался. Ему отлично известно, что значит не заниматься любимым делом на протяжении долгих лет. Вот почему вышедший на пенсию Майкл так убедителен в своей тоске по громким ограблениям. У него есть опыт, талант, но нет возможности пустить свои умения в ход.

Фонтено и вовсе признался, что он, по большому счету, и есть Франклин Клинтон. Шон — бывший член криминальных банд. Он не понаслышке знает, каково это — враждовать с другими группировками. Кто, если не он, воплощение жизни, которую ведут герои GTA? Он сам угонял автомобили, держал в руках ствол, направлял его на людей. Фонтено — тот архетип, который так любят братья Хаузеры, — человек с темным прошлым, решивший начать все заново. Разве не такими были Си-Джей, Нико Белич, Джон Марстон?

А теперь представьте, что роли Франклина, Майкла и Тревора достались популярным Нолану Норту, Трою Бейкеру и Кевину Конрою. Что осталось бы от полюбившихся нам героев? Думаем, ничего. Вместо них у нас были бы Натан Дрейк, Букер Девитт и Бэтмен.

В Rockstar прекрасно справились со своей задачей: на бумаге придумали запоминающихся персонажей и подобрали актеров, которые смогли их оживить, стопроцентно попав в точку. На вопрос «Была бы GTA 5 все той же игрой без их участия?» существует один правильный ответ — безусловно, нет. ■



ЖАНР
Военный симулятор

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Bohemia Interactive

ПЛАТФОРМА
PC

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

САЙТ ИГРЫ
www.arma3.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Intel Dual Core 2,4 ГГц,
2 ГБ, 512 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i5 2,8 ГГц,
4 ГБ, 1 ГБ видео

СЕРГЕЙ ГРОМИЛИН

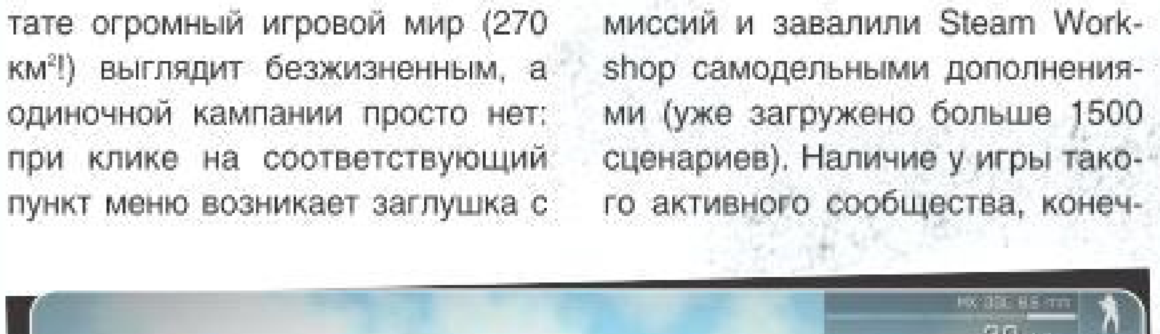
YOU'RE IN THE ARMA NOW

В руки пользователей Steam альфа-версия **Arma 3** попала еще в марте 2013 года в рамках только что запущенной программы Early Access. За время длившегося с тех пор открытого тестирования разработчики отточили механику и отполировали баланс, но почему-то с гораздо меньшим энтузиазмом отнеслись к созданию нового контента. В результате огромный игровой мир (270 км^2!) выглядит безжизненным, а одиночной кампании просто нет: при клике на соответствующий пункт меню возникает заглушка с надписью «Coming Soon». И это в продающейся за 2000 рублей релизной версии игры.

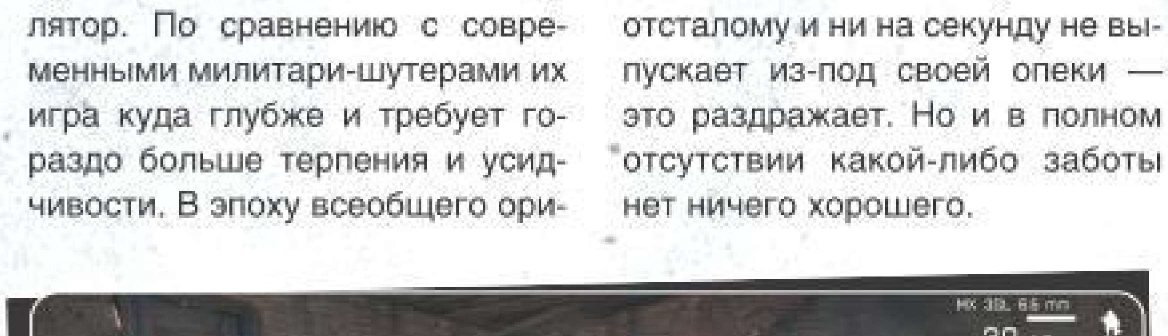
Разработчики обещают выпустить синглплеер немного позже в виде трех бесплатных DLC, а пока Arma 3, по сути, лишь декларация о намерениях и платформа для пользовательского творчества — креативные геймеры быстро освоили встроенный редактор миссий и завалили Steam Workshop самодельными дополнениями (уже загружено больше 1500 сценариев). Наличие у игры такого активного сообщества, конечно, радует, но, как и в случае с любым пользовательским контентом, если среди этих дополнений и есть жемчужины, то искать их придется в куче навоза.

Забери меня мама домой

Авторы обоснованно позиционируют Arma 3 как военный симулятор. По сравнению с современными милитари-шутерами их игра куда глубже и требует гораздо больше терпения и усидчивости. В эпоху всеобщего ориентира на максимальный комфорт, когда разработчики боятся вызвать неудовольствие игрока и всю дорогу оберегают его от затруднительных ситуаций стрелочками, маркерами и подсказками, **Bohemia Interactive** поступает с пользователем по-военному сурово. И это, на самом деле, совсем не плюс. Когда игра относится к тебе как к умственно отсталому и ни на секунду не выпускает из-под своей опеки — это раздражает. Но и в полном отсутствии какой-либо заботы нет ничего хорошего.



Общая площадь игрового мира — 270 квадратных километров. Километров деревьев и пустоты.



Как видите, в игре по-спартански исполнено не только обучение. Большинство зданий — пустые каменные коробки, о какой-то архитектуре и речи не идет, не говоря уже о внутреннем убранстве.

Разработчики отказались от лицензирования оружия и техники. В результате КамАЗ стал ЗАМАКом.

ИИ в игре слабый. Партнеры бестолково разбредаются по карте и безбожно тупят в бою, а медик не станет лечить без приказа, даже если напарник истекает кровью в двух шагах от него.

В Arma 3 туториала в его обычном понимании нет. Какое-то подобие содержится в разделе Showcases (наборе сингловых мини-миссий), но в этих эпизодах игра лишь констатирует, что у нее есть вот такие и такие возможности, не делясь никакой информацией по их эффективному использованию, — все придется узнавать методом проб и ошибок. И сделать это затруднительно сразу по нескольким причинам.

Начнем с того, что в Arma 3 нестандартная для шутера схема управления, задействовано какое-то чудовищное количество клавиш — с ходу разобраться не смогут даже люди, знакомые с предыдущими частями. Новичкам же на освоение потребуется время, за которое можно особо не спеша пройти последнюю **Call of Duty**.

Чтобы более-менее адекватно вести себя на поле боя, придется запомнить кучу комбинаций и то, какая из них в каком случае чему соответствует. Ведь управлять придется не только пехотинцем, но и танками, вертолетами, дронами и черт знает чем еще. При этом каждый вид техники имеет собственную схему управления, а на то, чтобы научиться хоть сколь-нибудь сносно рулить, например, вертолетом, уходит примерно час. Как пели братья Болланд, теперь ты в армии, сынок.

Когда остается дин патрон — или я, или он

Но управление техникой — еще цветочки. Вы не поверите, но справиться с солдатом подчас бывает даже сложнее. Персонаж умеет принимать девять (!) разных положений по вертикали. Девять! Но при этом ни одно из них нельзя назвать лишним. Бегать с автоматом наперевес здесь приходится редко, большую часть времени проводишь, ползая на брюхе среди кустов в поисках удобной позиции для стрельбы. А когда таковая находится, возможность точно подобрать стойку и вести огонь, не высовываясь сверх меры, приходится очень кстати.

Из-за гигантского размера игровой карты стычки лицом к лицу случаются редко, в основном бои носят позиционный характер. Часто понять, где скрывается противник, можно лишь по вспышкам выстрелов да радионаводкам товарищей. Постоянный контакт с соратниками здесь вообще жизненно необходим — Arma 3 требует очень серьезной координации усилий, без слаженных командных действий долго не продержаться. Как и без железной выдержки: игроки всегда начеку, ждут, чтобы подловить кого-нибудь на ошибке. Стоит раньше времени покинуть укрытие и неосмотрительно ломануться вперед, как пуля предательски пробивает грудь. А получить повреждение и потом отдышаться в сторонке, как в большинстве других шутеров, тут не выйдет. Либо зовите медика, либо покиньте поле боя ногами вперед — в реальности раны тоже не заживают за 15 секунд.

Декларируемый разработчиками реализм, впрочем, кое-где принесли в жертву геймплею. Например, большинство зданий в игре можно разрушить, тогда как деревья и даже чахлые кустики спокойно выдерживают попадание артиллерийского снаряда. У оружия вменяемая отдача, но оно никогда не перегревается и не заклинивает, при беге в гору персонаж ничуть не замедляется и др.

Белая вата, красная вата — не лечит солдата

Визуально новая Arma заметно похорошела — не до умопомрачения, но выглядит игра как минимум современно. Правда, усовершенствования сказались исключительно на реалистичности изображения, но никак не зрелищности. Здесь нет ни богатства **Battlefield 3**, ни открыточных видов а-ля **Far Cry**. Мир Arma 3 суров, однообразен и скучен — то есть максимально повторяет обычную жизнь. И дело здесь не только в монотонности ландшафта. Дает о себе знать упомянутый дефицит контента, который на огромных пространствах становится только более очевидным. Необъятная территория вопиюще пустынна, любители исследования вряд ли найдут, чем себя занять. Островки жизни попадаются, но их катастрофически мало, и даже те не сказать чтобы поражали воображение количеством деталей.

Тем не менее даже голый мир игры может в два счета поставить на колени довольно мощный компьютер. И это в локальных матчах. В онлайне же частота кадров иногда падает до непозволительного уровня, заставляя снова и снова двигать ползунки в настройках, чтобы выжать хоть сколь-нибудь приемлемый фреймрейт. Годы идут, а Bohemia не меняется. Как раньше тормозила **Operation Flashpoint**, так теперь тормозит и Arma.

Ждем патчей, которые улучшат производительность и, надеемся, хоть немного очеловечат антигуманный интерфейс, нуждающийся в срочном вмешательстве хорошего дизайнера. Особенно выводят из себя динамические контекстные меню: когда в разгар сражения на экране распахивается километровой длины список доступных действий, хочется не выбирать в нем нужный пункт, а поскорее закрыть окошко, а за ним и всю игру.

■■■

Но, как говорится, боль временна, а слава — вечна. Преодоление трудностей, которыми в Arma 3 сопровождается каждый шаг, требует времени и терпения, но затраченные усилия вознаграждаются тем чувством удовлетворения, которое обычно испытываешь, проделав сложную работу или справившись с на первый взгляд неразрешимой задачей. Это тот самый почти забытый хардкор, когда внутриигровыми успехами хочется гордиться и считать их вполне серьезными достижениями.

Огромный игровой мир и потенциально бесконечные миссии, генерируемые сообществом, делают Arma 3 как минимум долгоиграющим, а как максимум — неисчерпаемым проектом. Ей бы побольше официального контента и достойную одиночную кампанию — был бы образцовый тактический шутер. То есть, простите, военный симулятор. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
ДА

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
НЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
НЕТ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
НЕТ

ДОЖДАЛИСЬ?

ARMA 3 — ЭТО ЕДИНСТВЕННЫЙ В СВОЕМ РОДЕ ВОЕННЫЙ СИМУЛЯТОР И ОДНОВРЕМЕННО ТИПИЧНЫЙ ПК-ЭКСКЛЮЗИВ СТАРОГО ОБРАЗЦА: СЛОЖНЫЙ В ОСВОЕНИИ, НЕСТАБИЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИ, НО ПРИ ЭТОМ ОЧЕНЬ ГЛУБОКИЙ И ЗАТЯГИВАЮЩИЙ. СПЕШИТЕ ОЗНАКОМИТЬСЯ, ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ВЫМИРАЮЩЕГО РОДА.

ГЕЙМПЛЕЙ:	7
ГРАФИКА:	7
ЗВУК И МУЗЫКА:	7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:	6

РЕЙТИНГ
7,0
ХОРОШО

КУКЛОВОД

ЖАНР
Платформер

РАЗРАБОТЧИК
Japan Studio

ИЗДАТЕЛЬ
Sony

ПЛАТФОРМА
PS3

САЙТ ИГРЫ
ru.playstation.com/puppeteer

СТО ГОЛОВ — И ВСЕ ЧУЖИЕ

Илья Божко

Мальчик Кутаро необъяснимым образом попадает на Луну, где царит полный бардак: злобный медведь-диктатор, наместники-генералы (среди прочих — роботизированный бык и слабоумный пес), жирующие на местах, а местное население либо забрили в солдаты, либо загипнотизировали.

Кутаро в первые же секунды лишается головы и, нацепив на плечи первую попавшуюся сферу, отправляется на лунные гастроли с революционной деятельностью. А помогают ему хитрый летающий кот, фея с лексиконом трудного подростка и старая ведьма, чьи мотивы до конца так и не проясняются.

ОБРАТНАЯ СТОРОНА ЛУНЫ

Puppeteer трактует выражение «весь мир — театр» буквально, игра рассказывает историю в рамках кукольной сцены со всеми вытекающими. Экран обрамляет пышный занавес, закадровый рассказчик бодро комментирует происходящее, из зала время от времени доносятся восторженные возгласы. На сцене тем временем творится такое, что настоящие кукольные театры можно смело закрывать: уровни-декорации многослойно укладываются в кадр, постоянно напоминая, где вы находитесь. Огонь вырезан картонной гармошкой, луна висит на ниточках, персонажи, расхаживая на подмостках, сверкают неровными швами.

Ярмарочная красота бьет по глазам; каждый кадр, кажется, в буквальном смысле комплектовался художником по декорациям. Вглядываться в глубину сцены можно до бесконечности — там тысячи мелких деталей, из которых сплетается волшебная атмосфера: на кухне, например, гремят тарелками, ложки поют хором, а мы наскоком берем очередную гору немытой посуды.

Наверное, это одна из немногих игр, которые можно показывать неподготовленным людям, не рискуя получить в ответ недоуменный взгляд: интерактивный театр, смотри же!

ВО ВСЕМ ВИНОВАТЫ НОЖНИЦЫ

В отличие от внешнего вида, в основе игры лежит самая обычная платформенная механика. Герой орудует магическими ножницами словно строительными балками. Чтобы перепрыгнуть очередную яму, надо изрезать какой-нибудь кусок декорации — это помогает дольше оставаться в воздухе и преодолевать широкие ямы. Со временем идею развивают — появляются бомбы, суперудар и магический щит, которые применяются в головоломках, — однако с ножницами Кутаро не расстанется до финальных титров.

В эту простую формулу аккуратно вводят персонажа-помощника, которым может управлять второй игрок. Поначалу это совершенно кэрролловский кот, позже — несовершеннолетняя фея. У напарников задача попроще. Они шерстят по заднему плану, выбивая из рыцарских костюмов, оконных проемов или, скажем, наборов кастрюль магические искры — аналог монеток. Еще они умеют сворачивать головы агрессивным солдатам (если первый игрок замешкается) и снабжать Кутаро новыми головами (у того, напомним, своей нет).

Получается милейшая схема: человек, знакомый с играми, выполняет привычную рутину по перепрыгиванию через ямы и решению простых загадок, а менее подкованный товарищ его поддерживает — летает по уровню, щекочет древние декорации и, конечно, наслаждается антуражем и историей. Похожий кооператив был у **Nintendo** в **Super Mario Galaxy**. Жаль, не полноценный, но чтобы сыграть, скажем, с ребенком — в самый раз.

ЧИЖИКА СЪЕЛ

Единственная проблема — от Puppeteer довольно быстро устаешь. Переиначивая слова классика: идеальная пьеса должна длиться не больше, чем

Чудесная работа со светом. Чтобы смоделировать нечто подобное в настоящем театре, понадобился бы отдельный штат работников.

В Puppeteer часто ломают театральную двухмерность: персонажи не только выскакивают на передний план, но и могут улететь в глубь сцены. Особенно здорово смотрятся такие приемы в 3D-режиме.

Акт первый
Действующие лица

В Puppeteer уйма персонажей, явно почерпнутых у старших товарищей, — и отсылки колеблются от прямого, даже прямо-таки постмодернистского заимствования до слегка замаскированного реверанса.

Злодей Медведь / Толстяки
(«Три толстяка», Юрий Олеша)

Строго говоря, деспотичного Медведя можно сравнить с любым злобным правителем, но на отечественных Трех Толстяков он особенно похож — та же неуклюжесть и неуемное чревоугодие; недаром сцена из игры с королевской кухней может служить интерактивной иллюстрацией к роману. И, между прочим, там тоже была кукла.

Кот Инь-Янь / Чеширский Кот
(«Алиса в Стране чудес», Льюис Кэрролл)

Ну, тут все очевидно — загадочный, то-ли-свой-то-ли-чужой, сверкающий усами персонаж. Показывает свою довольную морду редко и лишь затем, чтобы изречь собственнолапно изобретенный афоризм (игровой кот в этом плане даже перегоняет книжного) и исчезнуть, оставив в воздухе флер таинственной недосказанности.

Старая ведьма / Юбаба
(«Унесенные призраками», Хаяо Миядзаки)

Помимо сильного внешнего сходства, две ведьмы близки и характером: грубая, даже злодейская манера держаться с незнакомцами, постоянное преследование личных, часто корыстных, мотивов. Однако за непривлекательной оболочкой прячется добрая натура — стоит только ключик подобрать.

Игра часто пародирует масскульт — например, на этом кладбище разыгрется одна из мрачноватых историй Тима Бертона.

В некоторые моменты «Кукловод» фотографически напоминает LittleBigPlanet. Что ж, обе игры сделала Sony, так что имеет право!

способен выдержать мочевой пузырь. Puppeteer раза в три превышает допустимую норму, вместо двух-трех часов — все десять. Словно не кукольный театр, а античная трагедия Эсхила. От растянутого хронометража в первую очередь страдает повествование, история иногда провисает, заходя на повторный виток: только вы победили одного негодяя, как с неба падает почти такой же. И вся свистопляска заново.

Еще можно было эффективнее разыграть карту с полиголовостью — не в каждой игре главный герой меняет важнейшую часть тела как перчатки. Тут этот момент почти завален, разные формы голов почти никак не влияют на прохождение — их нужно использовать в определенных моментах для включения бонусных уровней. Поскольку с собой можно таскать не больше трех фанерных тыкв, к тому же никогда не угадаешь, какую из них игра потребует на следующем повороте, — можно проходить Puppeteer несколько раз, но так и не открыть весь спрятанный контент.

■ ■ ■

К игре можно предъявить еще немало претензий. Как платформер она до обидного стандартна и от коллег по жанру ничем, кроме необычного способа перемещения, не отличается — те же простейшие головоломки и регулярные падения с обрыва. Под конец легко может поднадоесть: за спиной несколько километров изрезанной стружки, кнопку, отвечающую за ножницы, уже заело, а нас все гоняют по слепленным из картона декорациям.

Но на самом деле ругать Puppeteer совершенно не хочется. Перед нами штучный продукт, такое выпускают раз в несколько лет, причем, как правило, в форме трехкопеечного инди. Здесь же явно дорогая, калейдоскопно-яркая и красивая игра, чей единственный минус — в несколько трафаретном подходе к механике. Ну и пес с ним. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Дерзкий плевок в сторону однотипной реальности: история о падении тоталитарного режима, разыгранная в антураже кукольного театра.

ГЕЙМПЛЕЙ	7
ГРАФИКА	10
ЗВУК И МУЗЫКА	9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9

РЕЙТИНГ
8,5
«ОТЛИЧНО»

●REC 00:45:18:33

W

ЮРИЙ МАЙСЕВИЧ

Я ВСЕГДА С СОБОЙ БЕРУ ВИДЕОКАМЕРУ

OUTLAST

ЖАНР
SURVIVAL HORROR
ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
RED BARRELS
ПЛАТФОРМЫ
PC, PS4
САЙТ ИГРЫ
REDBARRELSGAMES.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE DUO 2,2 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE QUAD 2,8 ГГЦ, 3 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

Несмотря на коммерческий успех, высокобюджетная Санта-Барбара в лице таких именитых серий, как **Assassin's Creed**, **Far Cry** и **Splinter Cell**, все же наскучила некоторым сотрудникам **Ubisoft**. Собрав вещи в коробку из-под принтера, радикально настроенные разработчики покинули стены знаменитой компании и основали студию **Red Barrels**.

Первым проектом новоиспеченной конторы стала **Outlast** — игра, балансирующая на стыке жанров survival horror и stealth. Авторы, не стесняясь, называли своей главной музой отмеченную нами **Amnesia: The Dark Descent**, в свое время нагнавшую страх на игроков культивированием беспомощности и чрезмерно впечатлительным героем. Поэтому, насмотревшись жутковатых геймплейных роликов Outlast, мы тут же пополнили запасы валерьянки, ожидая увидеть чуть ли не самый страшный хоррор на свете. Наконец игра вышла и... действительно оказалась страшной! Но все-таки не идеальной.

HD

AUTO

F2.4

САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

Журналист Майлз Апшур получает письмо, в котором аноним делится тревожными наблюдениями о психиатрической лечебнице «Маунт-Мэссив». Если верить его словам, то некая владеющая клиникой Murkoff Corporation проводит над пациентами чудовищные эксперименты, зарабатывая на их страданиях много денег. Наш добропорядочный служитель пера и диктофона просто не вправе упустить сенсационный материал, поэтому, вооружившись камерой, он немедленно отправляется в зловещее учреждение.

Видеосъемка, пожалуй, главная отличительная особенность Outlast. Если в объектив попадает что-то интересное, Майлз тут же делает любопытную заметку в дневнике (эти записи — единственное, что проливает свет на характер главного героя). Однако гораздо чаще нам придется пользоваться другой функцией камеры — ночной съемкой. После нажатия соответствующей кнопки реальность приобретает совершенно другой облик, а происходящее на экране начинает активно цитировать «**Искателей могил**» и «**Репортаж**». Прием для кинохорроров, конечно, не новый, но в рамках компьютерной игры смотрится достаточно свежо.

Отдельного внимания заслуживает местный зум: заметив нечто подозрительное в противоположном конце коридора, мы достаем камеру и начинаем судорожно фокусировать изображение. По мере приближения картинка размывается, обрастая все новыми деталями. Так, из темноты появляются сначала горящие глаза, а затем их зловещий хозяин с палкой в руках и ненавистью в душе (если, конечно, она у него еще осталась). Нажимаем рычаг, возвращая объектив в исходное положение, — и перед нами опять всего лишь коридор, идти в который, правда, уже совсем не хочется. Таким образом, камера, как ошибочно кажется поначалу, вовсе не безобидная техника, а оружие запугивания в умелых руках разработчиков.

БОЛЬНИЧНЫЕ ИСТОРИИ, ПРОЩАЙ, ПОКА, ДО СКОРОГО

Главными звездами нашего документального фильма станут пациенты лечебницы. Из них кто-то тихонько сходит с ума и не представляет опасности, кто-то, едва заметив не вписывающегося в привычный интерьер журналиста, спешит настучать по голове, а кто-то, вроде гигантского маньяка, трепетно называющего Майлза «поросеночком», обременяет своим вниманием всю игру.

Драться наш герой не умеет, а какого бы то ни было оружия в клинике нет (сотням мертвых охранников, валяющимся на уровнях, табельные пистолеты, видимо, никогда не выдавали), поэтому надеяться остается лишь на свои ноги и смекалку: убегаем в лучших традициях **Slender: The Arrival**, прячемся в шкафах и под кроватями, запираем за собой двери. При

Особо стеснительные обитатели психушки уже не знают, куда деться от назойливого внимания журналиста.

T 3 / 10

ВЕРДИКТ

Безгранично обаятельный тип с голливудской улыбкой настойчиво пытается попасть в кадр.

Ценители киносадизма в целом и триллера «Хостел» в частности наверняка проникнутся моментом.

этом Майлз активно реагирует на препятствия, хватается руками за стены, нервно дышит и не хуже Фэйт из **Mirror's Edge** заставляет поверить в то, что происходящее на экране переживает не бездушная компьютерная модель, скроенная из нескольких тысяч полигонов, а живой человек.

Противники, в свою очередь, стараются активно изображать серьезную угрозу, но ждать продуманной тактики от них не стоит. Забежав вслед за вами в очередную комнату, преследователь обычно проверяет пару шкафчиков, в недоумении чешет репу и, плюнув на это бессмысленное занятие, уходит по своим делам. Правда, если монстр все-таки угадает и откроет дверцу, за которой прячетесь вы, можно ненароком, пардон, обделаться.

Тем не менее вид и поведение экспонатов местной кунсткамеры далеко не единственное, что призвано заставить ваше сердце быстрее гнать кровь по жилам. Как говорила Наташа Ростова, «ожидание праздника часто бывает лучше самого праздника», и авторы Outlast полностью поддерживают это высказывание. Угнетающая атмосфера грязной психушки, все эти потусторонние звуки, крики и нарастающие эмбиент-темы вместе с вечной неизвестностью и бессилием героя делают свою работу.

Здесь действительно страшно, даже очень страшно, но... уже после нескольких уровней наступает полная адаптация, и даже скримеры вроде неожиданно выскакивающего из инвалидного кресла пациента предательски перестают пугать. Хоррор постепенно отходит на второй план, уступая место беготне по коридорам и поискам вентилей для какого-нибудь жизненно важного устройства, а догонялки с больными становятся обыденным мероприятием вроде похода за хлебом.

Интерес мог бы удержать хороший сценарий, но, увы, он целиком умещается на одном тетрадном листе и совсем не блещет изысками в подаче: сюжет рассказывается через разбросанные где попало документы и немногочисленные ролики. Единственное, что авторам действительно удалось, так это соорудить непредсказуемый финал в лучших традициях **F.E.A.R.** и **Portal**.

Этот товарищ вовсе не сходит с ума, он просто подглядывает в щель, которая ведет прямиком в женскую баню.

■■■

И все-таки Outlast никак не назвать провалом. Благодаря приему с камерой игра обрела удивительный эффект присутствия, который, в свою очередь, обеспечил тягучую, вязкую атмосферу кошмара, порой выбирающегося за виртуальные рамки. Даже после прохождения чувствуешь себя неуютно, когда сидишь вечером в пустой квартире. Так и хочется достать видеокамеру и посмотреть в объектив — ну, на всякий случай. Редкие игры настолько проникают в обыденную жизнь своего пользователя, и уже за это Outlast заслуживает внимания. Попытайтесь закрыть глаза на хроническую «Амнезию», и перед вами предстанет довольно бодрый, в чем-то даже инновационный хоррор, который запросто прибавит вискам пару седых волос. ■

- ☐ **Реиграбельность**
- ☐ **Классный сюжет**
- ☑ **Оригинальность**
- ☑ **Легко освоить**

ДОЖДАЛИСЬ?

Пособие для молодых журналистов на тему «Как снять сенсационный репортаж». Изучать исключительно ночью. Лучше с валерьянкой или валидолом.

Геймплей:	**7**
Графика:	**7**
Звук и музыка:	**8**
Интерфейс и управление:	**8**

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

ВЕРДИКТ

Александр Шевелев

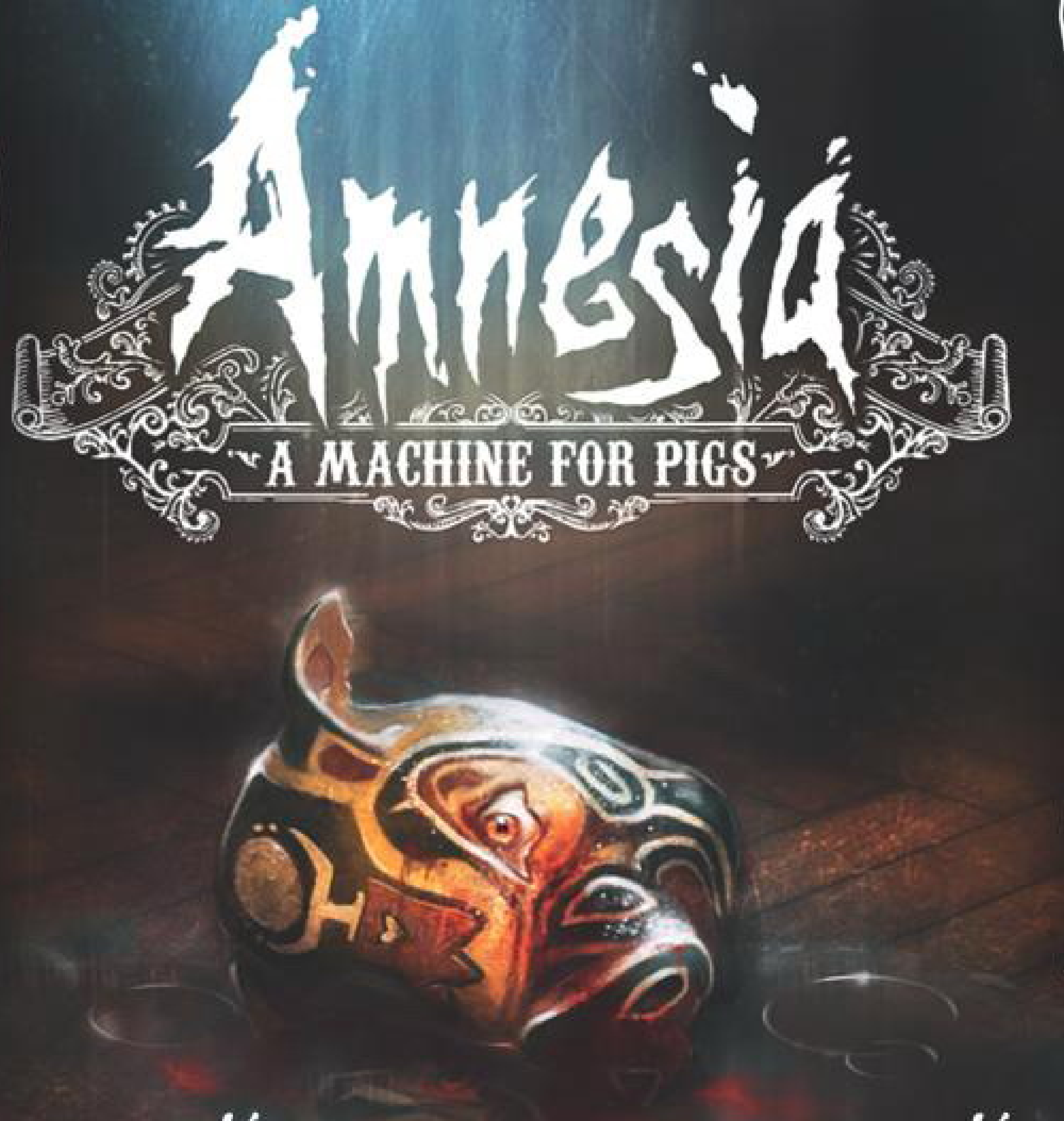
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

Core i3, 2 ГБ, 512 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core i5, 4 ГБ, 1 ГБ видео



Жанр

Хоррор

Издатель

Frictional Games

Разработчик

The Chinese Room

Платформа

PC

Сайт игры

aamfp.com

Грязный век, кровавый век

Что ни говори, а современного человека запугать не так-то просто. Изо дня в день мы видим столько ужасов по телевизору, а иногда и в жизни, что у многих успел выработаться мощный блок на разные страшилки. Уродливые монстры пугают своим неожиданным появлением разве что поначалу, но постепенно и вовсе начинают раздражать — в лучшем случае. В худшем — бедные создания безо всяких эмоций пачками выносятся силами очередного супергероя.

Когда-то **Frictional Games** заставили нас выть от страха в **Amnesia: The Dark Descent**, где игрок был полностью лишен возможности защититься. Единственное, что оставалось при столкновении с врагом, — вжиматься в стену и молиться, чтобы тебя не заметили. Подход, конечно, не новый, но он сработал: многие назвали «Амнезию» самой страшной игрой 2010 года, а ее продажи составили внушительные для инди-хоррора полтора миллиона копий. После такого успеха вопрос о продолжении даже не стоял.

Новая английская история

Впрочем, «продолжение» — не совсем верное определение, поскольку **A Machine for Pigs** связывает с предшественником разве что общая вселенная да пара незначительных упоминаний. Протагонистом игры на сей раз выступает богатый англичанин — вдовец, изобретатель и промышленник Освальд Мандус. Вернувшись из дальней поездки тяжело больным, он долгое время видит в снах зловещего вида огромный механизм, а проснувшись однажды в своей постели, с ужасом осознает, что частично потерял память, в доме царит тягучее безмолвие, а двое любимых сыновей куда-то бесследно исчезли. Освальд собирает решительность в кулак и отправляется на их поиски, попутно восстанавливая картину происходящего.

Надо сказать, восстановление проходит в любопытной (если не сказать неумелой) форме: большую часть времени авторы довольно неохотно раскрывают детали сюжета, а потом вам на голову резко обрушивается поток рассуждений на темы безумия и ответственности, социального неравенства и раскаяния, гуманизма и одержимости, а также Главный Вопрос Всех Времен: «Кто мы такие и зачем приходим в этот мир?» Прошедшие **BioShock Infinite** сразу отметят, что Кен Левин говорил примерно о тех же вещах, только в его игре пресловутый материал был гораздо лучше написан и изящнее подан. Ну а любители классических произведений наверняка не останутся в стороне и проведут параллели с «Островом доктора Моро» Герберта Уэллса.

Тем не менее отсутствие оригинальности никоим образом не мешает получать удовольствие от неплохо написанной истории. Жаль только, догадываться об истинном положении дел начинаешь задолго до того, как «шокирующую» правду соизволят-таки вывести в свет.

Безглазый страх

Но, как известно, многих хорроры привлекают вовсе не сюжетом, а столь вожделенным шансом пощекотать себе нервы. Первое время A Machine for Pigs прекрасно справляется с этой задачей: различными средствами нас постоянно подталкивают к мысли, что вот совсем скоро, вот буквально через секунду непременно что-то приключится, причем обязательно плохое и жутко болезненное. Мелькающие тут и там загадочные силуэты, таинственные шорохи, скрипы и леденящие душу вскрики удачно справляются с нагнетанием атмосферы.

Но напрямую сталкивать игрока с чудовищами авторы решаются непростительно редко — даже реже, чем в первой части. Создается впечатление, что **The**

Ночь, пустой зловещий дом, лестница и детский мяч, прыгающий вниз по ступенькам. Где-то мы это уже видели...

Подобных механизмов в игре раз-два и обчелся. А жаль.

«Если на стене висит ружье, оно обязательно выстрелит» — это не про Amnesia.

Оружие в игре призвано только украшать многочисленные стенки, повоевать с чудовищами здесь не получится.

Знакомые шестеренки, не правда ли?

Как ни странно, но этих существ со временем начинаешь не бояться, а совершенно искренне им сочувствовать.

Chinese Room попытались выстроить еще одну версию своей **Dear Esther**, но уже под другим названием и с другими правилами, настолько вымученно и неряшливо эти встречи обставлены. Рядовой пример: вас запускают в большое темное помещение с кучей укрытий и доходчиво дают понять — сейчас кто-то придет. Вы быстренько прячетесь в тени и терпеливо ждете, когда безмерно глухой и близорукий монстр проследует мимо на безопасное расстояние. Да, главный герой по-прежнему беспомощен и безоружен, но даже если несуразная тварь вас вдруг заметит (а для этого надо *очень* постараться) — не беда, ваша растерзанная тушка и осесть толком не успеет, как игра услужливо вернется к ближайшей контрольной точке.

Благодаря столь прямолинейному подходу несколько теряется главный аргумент ужастиков — неожиданность. В голове быстро зарождается рефлекс: если большой и темной комнаты впереди нет, можно расслабиться. Пугающие звуки — это, конечно, хорошо, но если явно понимаешь, что особого вреда от них не будет, то чего, собственно, бояться? После такого открытия внутренняя сила игры начинает улетучиваться на глазах.

Не смотри

Инвентарь и аптечки упразднили, теперь здоровье восстанавливается само, причем удивительно быстро. Герой больше не боится темноты и с выключенным фонарем (не требующим, кстати говоря, замены батареек) чувствует себя относительно комфортно — это о крахе наших ожиданий по поводу дальнейшего развития идеи с никтофобией, удачно примененной в The Dark Descent.

Загадок практически нет — не считать же за них сбор предметов, необходимых для открытия той или иной двери? Мы без всяких раздумий движемся вперед (или, если хотите, вниз) по сюжету да читаем немногочисленные тексты.

Особо не смотреть по сторонам заставляет и графика. Несмотря на завидную прожорливость и периодические падения частоты кадров, картинка мало чем отличается от той же **Amnesia**, которая, напомним, вышла три года назад и уже тогда выглядела довольно устаревшей. Есть в этом какая-то ирония: если раньше тьма воспринималась как заведомый и злобный враг, сулящий неминуемые опасности, то здесь она скорее благодетель — надежно защищает глаза и разум от низкополигонального ужаса.

■■■

Несмотря на обилие шероховатостей, Amnesia: A Machine for Pigs удается главное — она удерживает ваш интерес до самого конца. Конечно, свою роль сыграл маленький хронометраж (3-4 часа), но первая половина, наполненная мрачной атмосферой, явно понравится поклонникам оригинала, в то время как вторая наверняка придется по душе ценителям психологических триллеров.

Опасение вызывает только выбранный для серии курс, во многом состоящий из отказов от того, что было в первой «Амнезии». Загадки и фобии героя канули в небытие следом за шкалой здоровья и инвентарем. Если так пойдет и дальше, то следующий провал в беспамятство может и вовсе пройти без фонарика. А там, глядишь, и монстров совсем уберут. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ — НЕТ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ — НЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ — НЕТ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ — ДА

ДОЖДАЛИСЬ

Новая Amnesia не оправдала наших ожиданий, но пугать все еще не разучилась. Если вы любите хорроры, покупка обязательна — достойные представители жанра нечасто посещают PC.

ГЕЙМПЛЕЙ:	7
ГРАФИКА:	5
ЗВУК И МУЗЫКА:	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:	8

РЕЙТИНГ **7,0** ХОРОШО

ЖАНР
платформер
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый диск
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montpellier
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3, Wii U, PS Vita
САЙТ ИГРЫ
nd.ru

МАКСИМ ИВАНОВ

ЭТО БУДЕТ ЛЕГЕНДАРНО!

RAYMAN Legends

Серия **Rayman** всегда была на любителя. Многим нравились платформеры про обаятельного прыгуна, но культового статуса, как это произошло с **Super Mario Bros.**, они так и не получили (хотя трехмерная **The Great Escape** подобралась к цели ближе всех). А потом случилась **Rayman Raving Rabbids**, где безумные кролики буквально затмили главного героя, постепенно вытеснив его из названия.

Все уже думали, что Рэймену наступил конец, как в 2011-м он внезапно вернулся, причем воскрешением занялся лично Мишель Ансель — собственно, создатель героя, также подаривший миру **Beyond Good & Evil** и **Peter Jackson's King Kong**. Дизайнер утверждает, что проблема современной разработки лежит не в студиях, а в издателях, сдерживающих полет творческой мысли. А вот французские игры, по его словам, куда более самобытны, потому как лишены гнета со стороны спонсоров (что лишь подтверждает недавний анонс **Child of Light** и **Valiant Hearts**). И действительно, в **Rayman Origins** и **Rayman Legends** остро чувствуется фирменный французский подход: **Ubisoft** бросили все силы на создание неповторимого визуального стиля и красочных уровней. Как итог — сегодня Рэймена не спутать ни с одной другой игрой в мире. И вообще — кто, как не Ubisoft, мог выпустить дорогущий двухмерный платформер про далеко не самого популярного героя?

ВОЗРОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Номинально Legends мало чем отличается от предшественницы. Вы по-прежнему вихрем проноситесь по уровням, собираете люмы (светящиеся орбы), ищете малюток (так зовутся жители волшебной страны) и отбиваетесь от врагов — формула, придуманная еще тридцать лет назад, до сих пор актуальна. Изменения коснулись сотни малозаметных, но все-таки важных деталей, влияющих на механику, темп и настроение игры. Ситуация примерно как с **Grand Theft Auto 5**: кардинальных сдвигов вроде и нет, зато все элементы отполировали, довели до ума и качественно улучшили. Умом вроде и понимаешь, что на экране все тот же Rayman, а сдержать восторг не можешь. Мистика!

Дальше всего Ubisoft шагнули в графическом плане. После Origins казалось, будто круче уже и быть не может, но Ансель и его команда дизайнеров — редкое сочетание перфекционистов и визионе-

Скриншоты из игры очень трудно отличить от концепт-артов, настолько они красивые.

При игре на PC, Xbox 360 или PS3 Мерфи начинает метаться туда-сюда — управлять летающим феем могут все.

Боссы получились весьма харизматичными.

Мерфи в деле — прогрызает путь на свободу.

ров. Им мало просто нарисовать красивую картинку, им нужно оживить ее, довести до совершенства.

Художники студии разделили задний и передний планы на слои и каждый тщательно проработали: на одном находятся, допустим, кости и черепа, на другом — паутина, на третьем — колонны и бегающие по ним паучки. При перемещении слои сдвигаются с разной скоростью, из-за чего изображение получает дополнительную глубину и объем — декорации дышат, живут собственной жизнью. Благодаря обилию деталей запоминаются даже темные локации, что уж говорить про уровни с яркими пейзажами.

Также разработчики удачно комбинируют плоские спрайты с 3D-моделями: трехмерные боссы органично вписались в игру, не разрушив атмосферу. Rayman сумел сохранить свое обаяние — магия, наполнявшая Origins, никуда не исчезла.

СТЕЛС ПО-ФРАНЦУЗСКИ

Однако французы не ограничились лишь косметическими изменениями, — локации стали сильнее влиять на механику, отчего разнообразия в геймплее заметно прибавилось. Если раньше главный герой в основном прыгал и коллекционировал люмы (исключение составляли лишь подводные приключения да полеты на комарах), то теперь занятия Рэймена не сводятся только к собирательству и акробатике. Так, в одном из миров вы должны будете передвигаться исключительно в тенях (в колонках тут же зазвучит перепетая заглавная тема бондианы — браво!), попадете на свет, и вас мигом изжарят смертоносные лазеры. Укрытиями свежеиспеченному Сэму Фишеру послужат различные заслонки и каменные выступы.

Другой пример — уровни, вдохновленные кошмарами кулинара. Мы играем за самую настоящую курицу, а маленький фей Мерфи в буквальном смысле прогрызает нам путь через кремовые тортики и другие сладости. Помощник — главное нововведение игры. Он умеет перерезать веревки, двигает платформы и щекочет врагов, прячущихся за щитами, — великолепный претендент на роль вашей правой руки. Если играть на PS3, Xbox 360 или PC, то приказы Мерфи потребуется отдавать традиционным скучным образом — с геймпада или клавиатуры. А вот на Wii U и PS Vita вам понадобится собственноручно чесать неприятелям пузо и рубить канаты. Стоит ли и говорить, что эти версии получились наиболее веселыми и компанейскими. На консоли **Nintendo** в Legends могут одновременно играть аж пятеро человек, тогда как на других «больших» платформах — только четверо.

Тем не менее лучшей, на наш взгляд, стала версия для «Виты». Разработчики исправили главный минус портативного Origins — добавили кооператив. Причем играть вместе предлагается не по интернету, а вживую, на одном экране. Как это возможно при отсутствии второго геймпада? А очень просто: пока основной игрок управляет своим героем при помощи кнопок, второй тычет пальцами в сенсорный экран (ему отводится роль Мерфи). Понятно, что совместное прохождение из-за спины не самый удобный вид кооператива, зато уж точно самый сближающий.

ЛЕГЕНДЫ МУЗЫКИ

Rayman относится к категории party-игр: вручил человеку джойстик, объяснил управление — и вперед, бить рекорды. Ubisoft изо всех сил постарались привнести в Legends как можно больше фана. Даже такие мелочи, как счастливые билеты, получаемые при успешном прохождении этапов, работают на поднятие настроения. Это не только подталкивает к тому, чтобы игроки собирали как можно больше люмов, но и подогревает азарт: что же мне достанется на этот раз? Денежное вознаграждение, существо, поставляющее монетки, или кусочек Rayman Origins (старые локации приложили в качестве бонусного контента)?

Отдельно стоит упомянуть двухмерный футбол, который наверняка покорит сердца любителей хмельных вечеринок. Никаких обводок или удачных пасов — подбрасываете мяч в воздух и стараетесь ударом загнать его в ворота соперника. Снаряд летает с большой скоростью, отскакивает от стен, частенько происходят автоголы. Правила — простейшие, а веселья — вагон и маленькая тележка.

Наконец, творческой кульминацией французов можно считать музыкальные этапы. Суть проста: Рэймен и его друзья несутся в другой угол экрана и преодолевают возникающие на пути препятствия — уходящую из-под ног землю, шипы, врагов. Казалось бы, ничего необычного, но локации спроектированы таким образом, что любое ваше движение, будь то прыжок через пропасть или длительный спуск на веревке, попадает в ритм звучащих композиций. И каких композиций! Black Betty, Antisocial, Woo Hoo из «Убить Билла» и на закуску — культовый Eye of the Tiger. Уровни хочется переигрывать раз за разом, от забегов под знакомые мелодии заряжаешься натуральным драйвом.

✌✌✌

Французская компания явно не желает становиться второй **Electronic Arts** и потому по-прежнему поддерживает людей вроде Мишеля Анселя. И не зря, новый «Рэймен» — очередное доказательство того, что если обеспечить талантливым людям свободу и избавить их от изучения квартальных отчетов, то на свет появится нечто особенное. Legends и есть то особенное — игра, выполненная с душой и любовью к своему делу. Вива ля Ubisoft! ✌

- ✌ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✌ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✌ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✌ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Пока что лучший платформер этого года и уж точно главный повод позвать друзей на вечеринку. Безумно красивая, веселая и разнообразная игра, которая подарит вам много позитивных эмоций и радостных воспоминаний.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	10
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ 9,0 ВЕЛИКОЛЕПНО

АНТОН БЕЛЫЙ

СНОВА В ДЕВЯТОЧКУ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Duo 3 ГГц, 3 ГБ, 1 ГБ видео

ЖАНР футбольный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ EA Sports
РАЗРАБОТЧИК EA Canada
МУЛЬТИПЛЕЕР интернет, локальная сеть
ПЛАТФОРМЫ PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, PS Vita, Wii U
САЙТ ИГРЫ ea.com/ru/fifa14

В этом году юбилей празднует не только **NHL**, **FIFA** тоже стукнуло 20 лет. Но, даже несмотря на столь почтенный возраст, серия по-прежнему остается как никогда актуальной — на сегодняшний день это самый успешный спортивный симулятор в мире. Тринадцатая часть разошлась более чем пятнадцатимиллионным тиражом, и есть все основания полагать, что FIFA 14 сумеет побить этот рекорд: новый выпуск вышел на всех мыслимых платформах, включая iOS, Android и устаревшие PSP, Wii и PlayStation 2, тогда как менее популярные NHL, **NBA** и **Madden NFL** такой чести не удостоились.

Как известно, конкурент у FIFA всего один — неизбежная, как роса поутру, и нахальная, как сельская бакалейщица, **Pro Evolution Soccer** от лондонского офиса **Konami**. Каждую осень PES пытается доказать, что она ничуть не хуже титулованного чемпиона, и если раньше ей это частенько удавалось, то в последние годы FIFA настолько ушла вперед, что ее стало не догнать. И последний выпуск лишь упрочил лидерство канадцев.

ЗОЛОТАЯ БУТСА

Одним из главных преимуществ FIFA всегда было бережное отношение к лицензиям: EA скрупулезно воссоздает реально существующие лиги и чемпионаты, регулярно обновляет составы команд и годами полирует образы прославленных игроков, щеголяющих уникальными анимациями. Так, если вы захотите поиграть в PES за Российскую премьер-лигу, вам понадобится скачивать кривой самопальный мод, доступный только обладателям PC. В то же время FIFA 14 позволяет прикоснуться к отечественному футболу со всеми его героями без танцев с бубном. К слову, серия отметила новый рекорд: общее число лицензированных игроков превысило пятнадцать тысяч (!).

В новом выпуске появились ранее не фигурировавшие в серии клубы. Из примечательных стоит отметить ФК «Шахтер» (вместе со стадионом «Донбасс-Арена»), полный перечень команд чемпионата Бразилии и Ekstraklasa — высшую лигу чемпионата Польши, представленную в полном соответствии с актуальными на момент релиза составами.

Силовая борьба за мяч.
Толкаются тут, впрочем, на порядок меньше, чем в NHL 14.

ЗОЛОТОЙ МЯЧ

Анимации футболистов стали более естественными, как и их поведение на поле. Дополнительный реализм в FIFA 14 достигнут за счет внедрения новой системы «Точность движений». Благодаря ей игроки могут разворачиваться и менять направление движения с той же скоростью, что и профессиональные футболисты, что дает дополнительный простор для обводки противника и более точного контроля мяча.

Отныне можно на свое усмотрение регулировать угол и замах удара, делая атаки по воротам более точными. Также добавлена возможность пробивать из неудобных положений или почти мгновенно после завершения спринта.

Авторы сделали борьбу за мяч более сложной с точки зрения контроля и отъема: система первого касания, дебютировавшая в FIFA 13 и не доведенная там до логического финала, теперь актуальна еще и для дриблинга — влияет на технику ведения снаряда у различных футболистов, в зависимости от их показателей. Топовые спортсмены совершают меньше ошибок, а вот середненькие чаще спотыкаются, плохо обрабатывают мяч и делают лишние движения, реально влияющие на эффективность игры.

Наконец, улучшился и интеллект футболистов, управляемых компьютером. Теперь ИИ-помощники принимают более логичные решения, чем раньше, стараются забегать за спину сопернику, активнее отнимают мяч и создают свободное пространство в атаке. Благодаря такой натуралистичности новый выпуск еще на шаг приблизился к телевизионным трансляциям матчей. Еще чуть-чуть, и отличить реальность от игры будет весьма и весьма проблематично.

Вратарь спас ворота, выбив мяч из опасной зоны.
Надеемся, в этот раз эмоциональный Марио Балотелли сдернит слезы.

УВИДИМСЯ ЧЕРЕЗ ГОД

Нас слегка расстроил саундтрек игры — слишком уж он неубедительный для двадцатилетнего юбилея. Здесь есть лицензированные треки от модных групп Foals и Crystal Fighters, новый хит от Nine Inch Nails, пожалуй, самого известного музыкального коллектива из всей подборки, а также хитовая поп-песенка от молодого сердцееда Джона Ньюмена. Но какой-то действительно главной, формирующей настроение всей игры темы, вроде песни Moby из FIFA 2001 или Gorillaz из FIFA 2002, здесь все же ощутимо не хватает.

Вместе с тем саундтрек не так уж важен для восприятия игрового процесса — естественно, что во время матчей эти треки не звучат, а главная проблема прошлой части, связанная с физикой движения и столкновений, а также контролем мяча, изменилась в лучшую сторону. Футболисты действительно ощущаются как настоящие люди, «аркадность» в управлении ушла в небытие, а вместе с ней и всяческие несоответствия реальным прототипам. Как ни крути, с каждым годом FIFA становится все натуралистичнее, — игра не идеальна, но по сравнению с прошлогодней частью это ощутимый прогресс.

Режим карьеры доработали, появились новые менеджерские обязанности — например, создание и развитие собственной сети скаутов. Дебютировал новый игровой центр с упрощенной навигацией и возможностью контролировать поиск новых футболистов, получая отчеты о находках в режиме реального времени. Игра расширила функционал внутренних онлайн-сервисов, включая полезный EA Sports Football Club — аналог Battle.net компании **Blizzard**.

В режиме Ultimate Team появилась разрекламированная возможность собрать игроков из разных эпох в команду мечты. Не знаем, как вы, а мы давно хотели собрать вместе Шевченко, Оуэна и Пеле. Само собой, свою «абсолютную команду» можно и нужно выводить в онлайн, чтобы показать другим игрокам, где раки зимуют.

Возможность наносить точные атаки прибавила матчам азарта.
Дальние удары теперь случаются гораздо чаще.

•••

Со стороны консольные версии FIFA 13 и FIFA 14 могут показаться одинаковыми — визуально новая игра ни капли не изменилась (а версия для PC и вовсе проигрывает аналогам для домашних консолей). Но, как и у всех близнецов, на самом деле различий между играми полно. У поклонников FIFA нет ни единой причины оставаться с морально устаревшей версией, что же касается всех остальных, то, как бы вы ни относились к виртуальному футболу, игры от EA Sports — важное достижение нашей с вами индустрии. Они хорошо передают непредсказуемость настоящего спорта, даря эмоции, сравнимые с просмотром финала Лиги чемпионов. Только если в ход ТВ-матча не вмешаешься, то в FIFA 14 все зависит исключительно от вас. И даже кеды надевать не придется! ●

Газон смотрится намного реалистичнее, чем в прошлых выпусках.
Видно, что проделана колоссальная работа над воссозданием антуража настоящих стадионов.

● РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
● ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

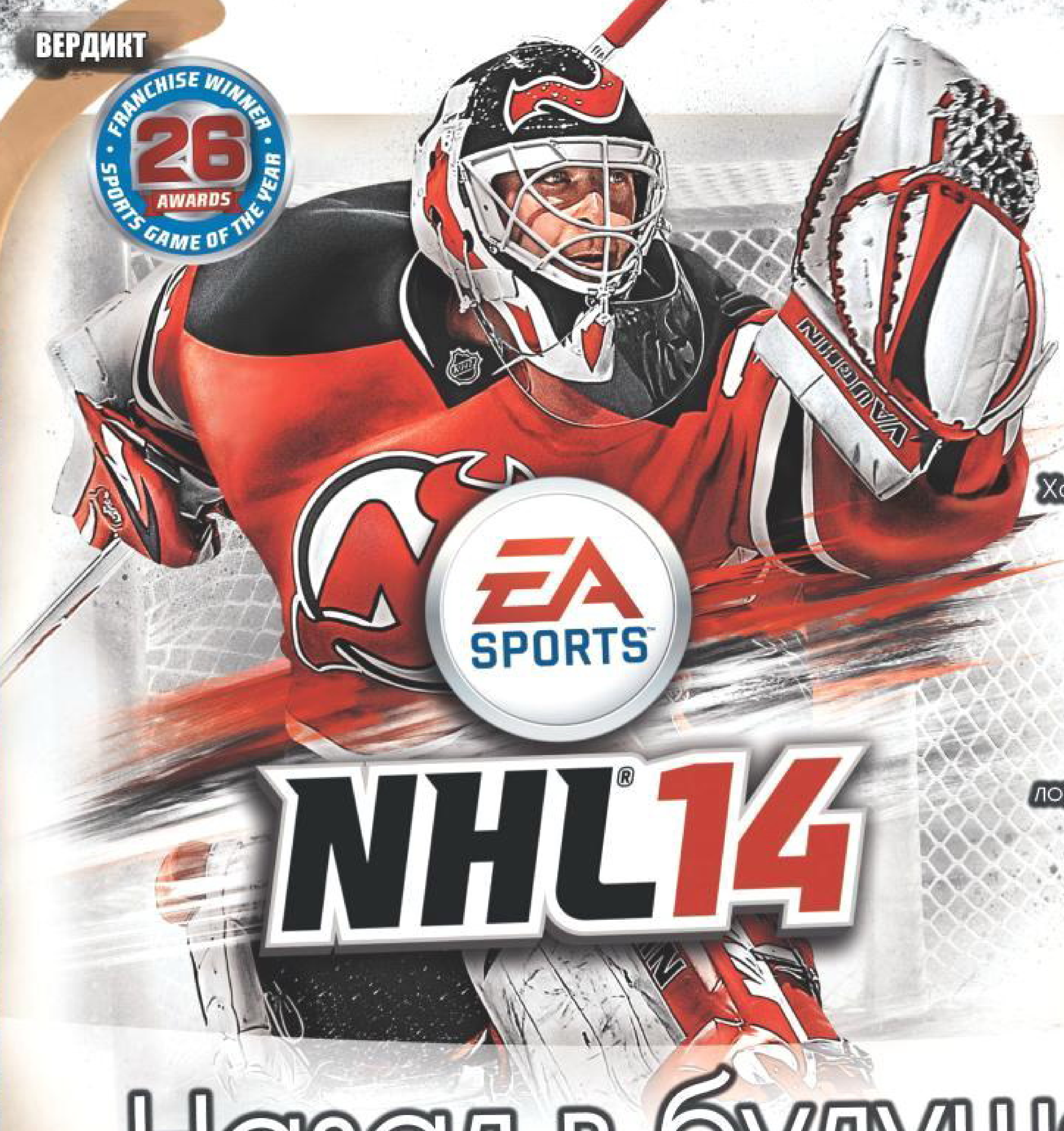
Четырнадцатую часть нельзя назвать революционной, но множество новых режимов и точечных изменений делают FIFA 14 лучшей игрой серии. Если душе хочется настоящего футбольного праздника — вы пришли по адресу.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

Рейтинг «Мании»:

9,0

«ВЕЛИКОЛЕПНО»



Жанр
Хоккейный симулятор

Издатель
EA Sports

Разработчик
EA Canada

Мультиплеер
Интернет, локальный кооператив

Платформы
Xbox 360, PS3

Сайт игры:
ea.com/ru/nhl14

Назад в будущее

Антон Белый

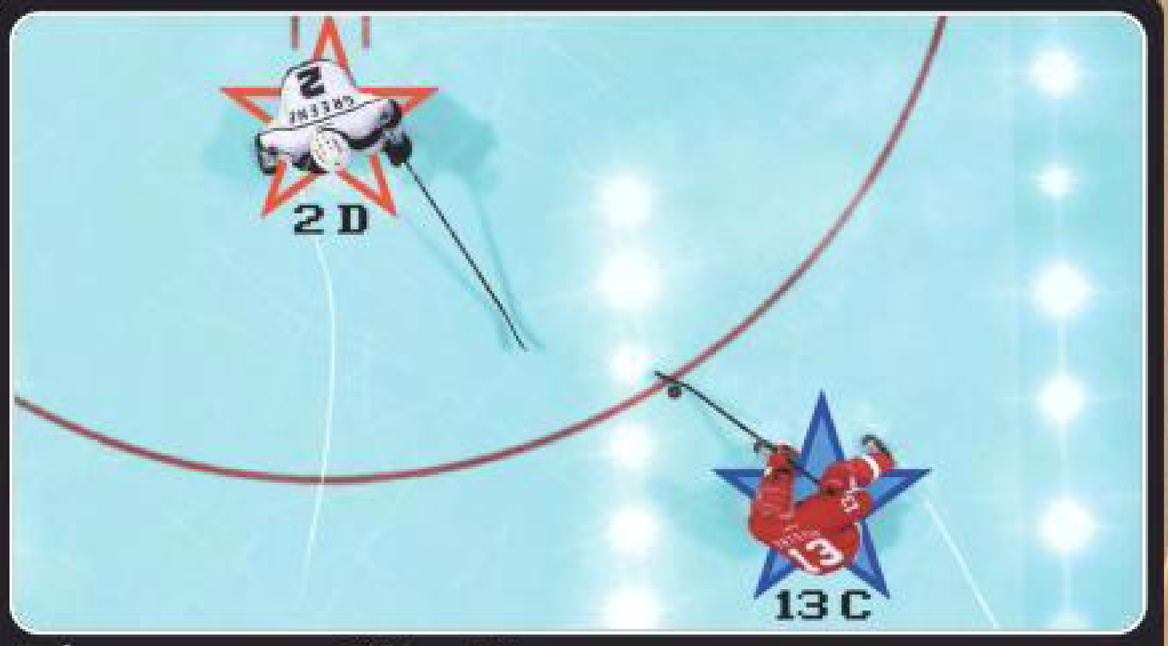
В отличие от виртуального баскетбола и футбола, где у игр **Electronic Arts** еще остались конкуренты, в хоккее компания уже несколько лет удерживает монополию — ровно с тех пор, как три года назад **2K Games** перестала выпускать новые части **NHL 2K**. Отсутствие соперников на льду слегка ослабило желание EA Sports развивать серию, но, как бы то ни было, **NHL 14** — единственный, а потому лучший выбор поклонника интерактивного хоккея. Аналогов просто нет.

Команда молодости нашей

В этом году серии исполнилось двадцать лет, и свой круглый юбилей она отметила крайне важным и приятным нововведением — включением ретрорежима NHL '94 Anniversary с антуражем, камерой и комментатором **NHL 94**, но актуальными на сегодня составами команд и подтянутой до современного уровня физикой.

Любителям классики режим может показаться чуть ли не интереснее всех остальных. Вид сверху, дающий обзор на добрые полстадиона, не только прибавляет спортсменам сходство с героями старой 16-битной **Mutant League Hockey**, но и вносит какие-то новые грани в геймплей. Визуально игра превращается в первую часть **Grand Theft Auto** на ледовой арене, но в действительности сохраняет все сложные нюансы NHL 14. По сути, это такая игра в игре, которая предлагается в качестве бес-

«Я — Стальной Конек, индеец ледяных просторов. Клюшка — мой томагавк, команда — мое племя».



Добро пожаловать в 1993 год! Несмотря на вид сверху, все-таки можно рассмотреть, что с шайбой сейчас легендарный Павел Дацюк по прозвищу Волшебник, двукратный обладатель Кубка Стэнли.

RS@IGROMANIA.RU

Драки на льду выглядят крайне брутально. Чувствуется влияние Fight Night Round 4, по которой мы когда-то проводили в редакции целые мини-турниры.

Еще драки очень результативны. Ударил по наглой физиономии оппонента — и сразу увидел результат в виде фингала.

платного подарка, своеобразного знака благодарности болельщикам за верность бренду.

Немного портит радость лишь то, что Anniversary периодически включает кинематографичные ракурсы — например, при атаках по воротам, во время красивых обводок и грубых фолов. Поймите правильно, повторы выполнены на очень высоком уровне, к технической стороне претензий нет. Но, когда ты долго видишь только макушки хоккеистов и почти проваливаешься в атмосферу винтажного спортсима, а тебе внезапно показывают детализированную щетину какого-нибудь здоровяка, стилизация сразу перестает работать и мираж растворяется.

«Родне в долг не дают, родне только дарят»

EA Sports придерживается политики синергии своих спортивных тайтлов: в хоккей были интегрированы две технологии, первоначально разработанные для других игр издательства. Так, за физику столкновений и ударов теперь отвечает знакомый нам по FIFA движок Player Impact Engine. Его качественно доработали, чтобы он соответствовал новому контексту, и красиво обозвали Collision Physics, но основа осталась прежней. И это очень даже хорошо.

Технология прекрасно зарекомендовала себя в виртуальном футболе, и не менее прекрасно справилась с хоккеем. Благодаря дотошному просчету взаимодействий объектов в каждом матче может произойти что-то необычное. То спортсмен споткнется на клюшке товарища по команде и влетит в своего вратаря, открыв ворота для удара, то шайба отскочит от чьего-то шлема и залетит в сетку, то еще что-нибудь случится… NHL еще никогда не была такой непредсказуемой.

В свою очередь, для свирепых потасовок хоккеистов игра использует «бойцовский» Enforcer Engine, позаимствованный у именитой серии **Fight Night**. Технология подарила дракам новую глубину: когда раздосадованные спортсмены отбрасывают клюшки и перчатки, начинается самый настоящий файтинг от третьего лица с блоком, захватами и уворотами, синяками и разбитыми губами, где можно кружить вокруг оппонента.

Наконец, шагнула вперед физика перемещений хоккеистов благодаря введению в систему True Performance Skating россыпи незаметных, но важных доработок. Точечный тюнинг улучшил ощущения от передвижения хоккеистов по полю, прибавив им новый уровень реалистичности.

На лед, господа

В NHL 14 ожидаемо ввели режим Hockey Ultimate Team — вы наверняка знакомы с его родоначальником из тринадцатого выпуска FIFA. В нем можно создать собственную команду мечты, выбрав из огромной картотеки любимых игроков (свыше четырех тысяч профессиональных спортсменов из всех мыслимых клубов мира и команд Национальной хоккейной лиги), а потом сразиться с другими вымышленными составами онлайн.

Прошлогоднему «Будь профессионалом» (Be a Pro) сделали подтяжку лица и переименовали в «Проживи жизнь» (Live the Life), но суть от этого не изменилась. Вы создаете собственного спортсмена и планомерно делаете из него будущего чемпиона. Фактически это тот же хоккей по стандартным правилам, но вы управляете только одним игроком и занимаетесь его микроменеджментом. Последний, к слову, напоминает развитие героя из **New Soccer Star**, однако в NHL 14 все сделано на три головы выше: вам потребуется лично принимать решения, влияющие на характеристики подопечного и течение его профессиональной карьеры. Помните культовую рекламу Nike «Take It to the Next Level», снятую от первого лица? Be a Pro — ровно про то же самое, только на льду.

Здесь нужно давать интервью (привет, **NBA 2K**!), посещать церемонии вручения наград, много тренироваться и успевать при этом аккуратно выстраивать отношения с фанатами, руководством клуба, товарищами по команде и семьей. Частенько выбор оказывается крайне непростым — пойти с ребятами на вечеринку и укрепить дружеские отношения, уйти в отель спать и восстановить силы или попытаться отговорить всех от пьянки и готовиться к игре? Мы догадываемся, как бы поступили в такой ситуации игроки сборной России, но советуем им не уподобляться. Лучше сделать по совести — напиться!

■■■

В Electronic Arts учли многие претензии фанатов, предъявленные к прошлогодней игре. Драки стали зрелищнее, выполнение финтов — удобнее, режим карьеры пополнился новыми элементами вроде тех же интервью, а система управления клюшкой стала еще сложнее, благодаря чему NHL в который раз сместила баланс с аркадности в сторону реализма, не потеряв при этом в увлекательности.

Игра выросла во всех важных аспектах, и это не может не радовать. Немного расстраивает, что сериал уже несколько лет последовательно игнорирует родную нам Континентальную хоккейную лигу и платформу PC, но с таким количеством экспансивных нововведений обманутым себя не почувствует никто, включая российских болельщиков. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✗

Дождались?
Каждый год любители спортивных симуляторов сталкиваются с мучительным выбором: перейти на новый выпуск или поиграть еще годик в старый. В случае с NHL 14 подобный вопрос можно не поднимать вовсе — покупка полностью оправдана.

Геймплей	8
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	9

Рейтинг
8,0
«Отлично»

Максим Иванов

FACE NOIR

Дефективный детектив

Жанр
Квест
Издатель
Phoenix Online Studios
Разработчик
Mad Orange
Платформа
PC
Сайт игры
facenoir.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Pentium 2 ГГц,
1 ГБ, 128 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo E4400 2 ГГц,
2 ГБ, 512 МБ видео

Вечная ночь, проливной дождь, чувственный джаз и ощущение абсолютной безысходности — именно так можно вкратце описать **Face Noir**. Детективный квест от **Mad Orange** способен даже самого жизнерадостного человека погрузить в состояние чернейшей меланхолии. А все потому, что творение итальянцев как нельзя лучше передает настроение фильмов и романов в стиле нуар. Тут вам и жестокие убийства, и упаднический вид городских улиц — наследие времен Великой депрессии. Словом, тридцатые в своем расцвете. В такой обстановке кто угодно станет вторить Роршаху из «Хранителей»!

Сюжет безоговорочно следует стилистике. Сыщика Джека дель Неро среди ночи будит звонок от бывшего заказчика: в городе объявился Шон Маклин, экс-напарник главного героя. Джек немедленно отправляется на место встречи, но обнаруживает там лишь мертвое тело своего сослуживца. Естественно, на запах жареного быстренько приезжают копы, и детектива арестовывают по подозрению в убийстве. Теперь герою нужно не только доказать свою невиновность, но и отыскать настоящих преступников.

В свое время мы наградили **The Testament of Sherlock Holmes** почетным званием квеста версии 1.5. Дело в том, что игра сочетала как классические, так и новаторские решения, но все равно оставалась в тесных жанровых рамках.

L.A. Noire замаскировалась еще удачнее. Там мы скрупулезно осматривали трупы и искали улики, участвовали в автомобильных погонях и перестрелках, допрашивали очевидцев и подозреваемых. Шутка ли — для своей аферы **Team Bondi** воссоздали Лос-Анджелес пятидесятых и разрешили игрокам свободно по нему перемещаться. Многих все это сбило с толку, и они так и не разглядели в разнообразии механик самый обычный квест.

После столь богатых выступлений многие были уверены, что время консервативных приключений подошло к концу. И, честно говоря, лучше бы так оно и было. На фоне жанровых экспериментов Face Noir выглядит чересчур архаично. Двухмерные задники, схематичная графика, долгие блуждания от локации к локации — впечатление такое, словно вас подхватил DeLorean и унес лет на пятнадцать назад. Поначалу игра даже невольно вызывает смех. Например, в одной сцене в нашего героя стреляет неизвестный. По идее, эпизод должен вызвать у игрока шок и сопереживание, но вместо этого хохочешь в голос: движения компьютерных персонажей настолько нелепы, что кажется, будто перед тобой выступают деревянные человечки, сбежавшие со средневековой ярмарки. А уж звук, с которым детектив падает на землю, и вовсе напоминает брошенный мешок с картошкой. Уже на этом уровне у многих могут возникнуть проблемы — не у всех получится воспринимать местную историю всерьез.

Другим отсеивающим фактором станет геймплей. Игра целиком строится на ужасном, раздражающем пиксельхантинге. И ладно бы он еще был по-человечески реализован, так нет: активные предметы сливаются с фоном (вернее, они и являются частью задника), никак не подсвечиваются и зачастую представляют собой нечто такое, что без лупы и не разглядеть. Из-за этого игровой процесс рано или поздно сводится к хаотичному закликиванию всего и вся, чтобы хоть как-то продвинуться вперед по сюжету. Доходит до абсурда. Однажды детектив просыпается в темной комнате, и вас просят найти выключатель. Так вот, в это время на экране в буквальном смысле не видно ни зги, словно вы попали в одну из картин Малевича, — все черным-черно. Тумблер придется искать наугад, водя мышкой из стороны в сторону, пока случайно не попадете в нужную точку.

С загадками тоже все как-то грустно, во многих логики ни на грош. Как вам такое: Джек чинит разорванные телефонные провода при помощи конфетного фантика и сооружает самодельный крюк из ведра со смолой, трубы и жерди. Прямо поклонник «Очумелых ручек», а не детектив!

■ ■ ■

Если отвлечься от неопрятной графики, надоедливого пиксельхантинга и странных головоломок, то Face Noir может принести удовольствие. В игре неплохие диалоги, проникнутые атмосферой упадка тридцатых. Частный сыщик мрачно шутит, в колонках звучит приятный джаз, а сюжет с каждым часом набирает обороты. К концу игры вы уже с волнением следите за развитием событий, позабыв о том, что лицо героя скроено из двух полигонов, а задники по качеству напоминают телефонное фото. Но наш вам совет: если вы все-таки решитесь запустить Face Noir, не мучайтесь и воспользуйтесь прохождением. Так вы сэкономите себе кучу времени и нервов и не будете отвлекаться от главного — сюжета и нуарной эстетики. ■

Этим кадром можно охарактеризовать весь Face Noir: непроглядная ночь, капли дождя, неоновые вывески. Романтика!

Тот редкий случай, когда на скриншотах игра выглядит куда симпатичнее, чем на экране.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Классический квест в нуарной стилистике. Если ради антуража вы готовы закрыть глаза на плохую графику и морально устаревший геймплей — стоит попробовать.

ГЕЙМПЛЕЙ: 5
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 5

РЕЙТИНГ
5.5
СРЕДНЕ

Жанр
Приключение, стелс
Издатель
Sony
Разработчики
Japan Studio
Acquire
Платформа
PS3
Сайт игры
ru.playstation.com/rain

Максим Иванов

RAIN

Что мне дождик проливной

Наши опасения оправдались — **Rain** оказалась приятной, но чрезвычайно простой головоломкой. Жуткие монстры, мальчик, видимый только под дождем, трогательная история любви, загадочный город… сочетание будоражило воображение — сколько интересных ситуаций можно придумать!

Увы, не придумали, а те, что есть, не сумели правильно реализовать. Главного героя и вправду видно только под ливнем, как и чудищ, охотящихся за ним. Стоит мальчишке юркнуть под какой-нибудь козырек, и твари тут же теряют его из вида, для них он просто растворяется в воздухе. На этом и строится механика игры: ищете навес, дожидаетесь нужного момента и передвигаетесь к следующему укрытию. Вступать с монстрами в бой герой не может, максимум — спрятаться или убежать.

У **Japan Studio** и **Acquire** (Rain разрабатывалась общими усилиями в рамках программы PlayStation C.A.M.P.) вышло заинтриговать и обратить на себя внимание, но итогом труда японцев стал обыкновенный стелс — в симпатичном антураже, красивый, но камерный и устаревший.

Rain губит именно исполнение. Взять хотя бы мальчика — порой его невозможно разглядеть. Понятно, что это обусловлено сюжетом, нет дождя — нет видимого силуэта. Но как-то же ориентироваться нужно, одних мокрых следов и всплесков воды недостаточно. Простой пример: вы находитесь в сухом помещении, и героя, соответственно, не видно. Вам нужно перепрыгнуть с одного контейнера на другой, но как? Мальчик все время срывается вниз, потому что брать разбег и нащупывать границы контейнера вслепую не так-то просто. Рано или поздно вы переправитесь на другую сторону, но времени на сущую ерунду уходит неприлично много.

Беда еще и в том, что Rain почти целиком состоит из таких мелких раздражающих эпизодов. Кажется, что сейчас наконец-то покажут что-нибудь интересное, но каждый раз наступает разочарование. В самом начале игры, видя, как детально смоделированы здания, думаешь: вот-вот меня отпустят на волю и позволят лично все осмотреть. Черта с два! Да, формально свободы вас никто не лишает, но город не получается исследовать, потому как это и не город вовсе, а набор замкнутых комнаток, замаскированных под улицы и площади. Закоулки на самом деле никуда не ведут, заглядывать туда не за чем — ничего любопытного все равно не найдете.

Когда главный герой наконец-то встречает девочку, за которой гнался аж несколько глав подряд, и парочка начинает путешествовать вместе, в душе снова появляется надежда: сейчас японцы точно вытащат спрятанный в рукаве туз и мы займемся чем-то по-настоящему увлекательным. И что бы вы думали? Взаимодействие между персонажами ограничивается перетаскиванием ящиков и подсаживанием друг друга на высокие уступы. Все остальное — банальщина в стиле «один отвлекает чудищ, пока другой крадется мимо».

Сюжет и атмосфера — единственное, ради чего на Rain все-таки стоит обратить внимание, но и тут не все гладко. История претендует на глубину, но попытки придать происходящему особый подтекст забавляют. Создатели постоянно донимают вас сообщениями в духе «На вершине лестницы он наконец-то догнал ее». К чему это? Вот он, главный герой, мы и сами видим, что он настиг ту, за которой так долго бегал. Текстовые вмешательства портят атмосферу, рушат единение с игрой. Это как пойти на сеанс в кино с излишне болтливым другом — сильно ли вы проникнетесь духом фильма, если кто-то будет бубнить под ухо и строить из себя Капитана Очевидность? Едва ли.

Знаете, что отличает многогранное произведение от попыток рассуждать о чем-то со сложным лицом? Глубокие вещи не нужно объяснять и разжевывать, каждый и так вынесет для себя определенную мысль. Как часто вас прерывали в **Journey**? Именно — ни разу, вы выходили на бессловесный диалог с игрой и отчасти с самим собой. В этом разница. В Rain все лежит на поверхности, но авторы упрямо стараются разжевать каждый кадр. Как, вы еще не поняли, что мальчика видно только под дождем? Мы повторим это десять раз, а затем еще десять, чтобы вы точно все усвоили и закрепили!

Притом сюжет и сеттинг все-таки интригуют, — хочется узнать, что это за монстры, откуда они и зачем охотятся на людей, почему главные герои превратились в невидимок, что это за место. Но своим постоянным вмешательством авторы уменьшают желание продолжать.

■ ■ ■

Rain — далеко не провальная игра, но ожиданий, увы, не оправдала. Радует одно: проходится она всего за несколько часов, поэтому заскучать попросту не успеваешь. А если еще и включить Rain в правильную погоду, можно не на шутку проникнуться тоскливо-романтичной атмосферой. Как ни крути, история любви под шум дождя и проникновенную музыку Клода Дебюсси — редкость в играх. ■

Мальчик и его подруга посетят церковь, ярмарку и даже кладбище.

Этот огромный монстр будет преследовать вас всю игру.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Не выдающаяся, но тем не менее приятная игра в удачном сеттинге. Если вам вдруг не хватило Brothers: A Tale of Two Sons или вы заскучали по ICO — можно попробовать.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
6.5
СРЕДНЕ

Юрий Ягупов

GONE HOME

Шла бы себе домой

Жанр
Квест
Издатель/разработчик
The Fullbright Company
Платформа
PC
Сайт игры
gonehomegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Pentium 4 1,8 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo E4400 2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Семейная жизнь — штука сложная, запутанная и полная нюансов. Два человека разного возраста и пола, зачастую имеющие непохожие взгляды на мир, переплетаются в конструкцию удивительной формы, которая впоследствии постоянно эволюционирует. Видеоигры еще никогда не пытались акцентировать пристальное внимание на семье как на самостоятельном явлении, разве что **To the Moon** невзначай ступила одной ногой на эту почву. **Gone Home** же продолжила тему, крепко встав на две.

На улице жутко гогочет дождь, под ногами походная сумка, в метре от нее — неприветливая дверь недавно покинутого дома. Главная героиня нерешительно перебирает ногами на пороге. Стоит войти внутрь, как лицо Gone Home выступает из мрака и, уверенно перебирая губами, выдвигает свои требования, — игра вынуждает задавать как можно больше вопросов и собирать на них ответы по мелким крупицам. Личным дневникам, аудиокассетам и даже картриджам от SNES есть что рассказать новоиспеченному сыщику.

Глава семейства — некогда прославленный писатель-фантаст, решил спустя годы переключиться на исторические романы. Но первый шаг в новом направлении не получил должного внимания публики, тяготеющей к сиюминутным развлечениям. Вторая же попытка достучаться до читателя становится затруднительной — издатели не желают работать с автором, отказавшимся от популярного формата в угоду собственным прихотям. И просвета в этом затмении не намечается. Проблемы в общении с дочерью и отсутствие успеха в любимом деле подкашивают писателя, толкая его к затаившемуся на дне бутылки беспамятству и дешевым эротическим журналам, томящимся под так и не проданными копиями книг.

Дьявол кроется в деталях, и сотрудники **The Fullbright Company** прекрасно это понимают. Чтобы узреть каждый поворот рассказанной ими истории, необходимо не только слушать записи автоответчиков, но и пристально следить за окружающей обстановкой. Висящие на стене одной из комнат плакаты и затаившаяся на самом верху книжной полки бутылка из-под виски способны рассказать не меньше, чем самые откровенные изречения. Непрямолинейная подача сюжета и богатство тем, поднятых разработчиками, и делают Gone Home особенной.

Поставить себя на место героя непросто, но сомневаться в его правдоподобности не приходится. Недопонимание между детьми и родителями, проблемы с работой, осознание деградации общества — все это повседневность, не обделившая вниманием многих.

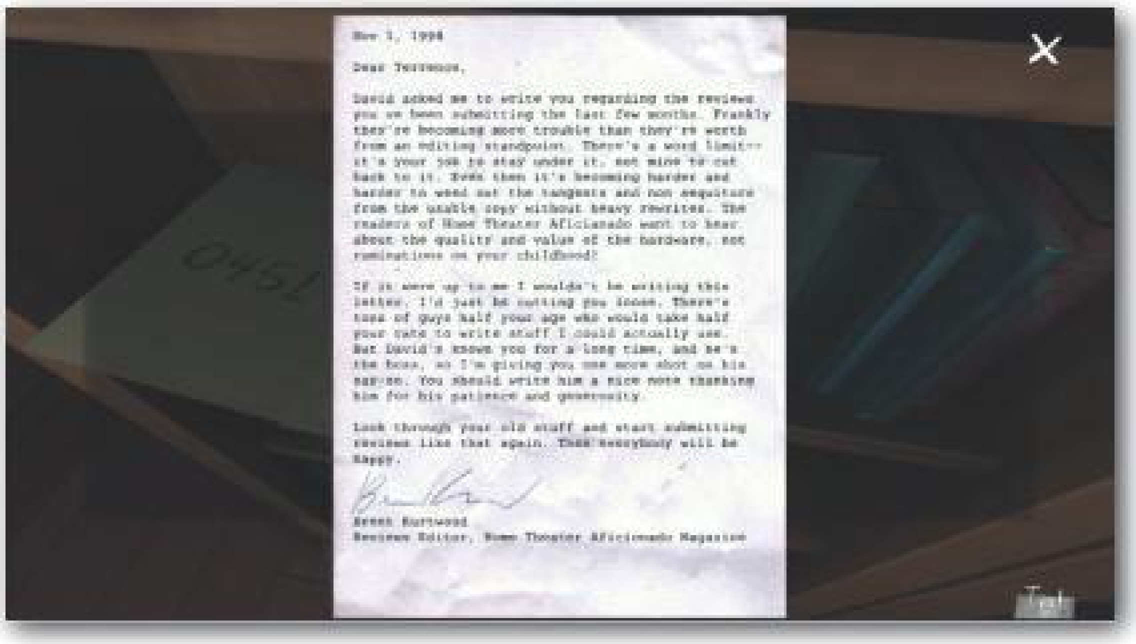
К сожалению, к повседневности можно отнести и местный геймплей. Он прекрасно укладывается в рамки классического квеста от первого лица. Иными словами, это современная вариация **Myst**, в которой необычный живописный мир заменен таинственным домом, а головоломки вытеснил поиск и дальнейшее чтение писем, извещений другой макулатуры. Игрок бродит по локациям, взаимодействует с предметами и пытается понять, что же, черт побери, здесь происходит. Нужно сказать, однотипность и простота игрового процесса не идут Gone Home на пользу, но, как это нередко случается в жанре, ее сюжет и мощная атмосфера искупают если не все, то многое.

■ ■ ■

При всех своих достоинствах и одном серьезном недостатке Gone Home имеет особенность, которую нельзя не учитывать. Это чистой воды нишевый проект, талантливая постановка «для своих», разыгранная в театре на соседней улице, — низкобюджетная, местами спорная и сыроватая, но очень уютная и живая. Любите атмосферные игры со взрослой проблематикой и не боитесь скучного геймплея? В таком случае Gone Home подарит вам массу положительных эмоций. Остальным же лучше не переходить порог неуютного заброшенного дома. ■

Знакомьтесь, перед вами главный герой Gone Home — идеальная на первый взгляд семья, имеющая парочку скелетов в шкафу.

Моргающие лампочки, грузные раскаты грома и всеобъемлющая пустота… Gone Home умеет нагнетать атмосферу.



По меньшей мере половину игры придется смотреть не на сам дом, а на такие вот записки.

✗ **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ**
✔ **КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ**
✗ **ОРИГИНАЛЬНОСТЬ**
✔ **ЛЕГКО ОСВОИТЬ**

ДОЖДАЛИСЬ?

Интерактивный рассказ длиною в несколько часов, блистающий интересным сюжетом и страдающий от примитивного геймплея. Одна из лучших возможностей заглянуть в чужой внутренний мир в рамках видеоигры.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

Жанр
Тактика, RPG
Разработчики
Banpresto
Monolith Soft
Издатель
Namco Bandai Games
Платформа
Nintendo 3DS
Сайт игры
pxz.channel.or.jp

Анастасия Шакирова

PROJECT X ZONE

Big damn heroes, sir!

Иногда миры принципиально разных игр сталкиваются по воле разработчиков. И получается... нет, не взрыв. Миры, как мыльные пузыри, сливаются вместе. Результат выходит странным — иногда любопытным, иногда откровенно смешным, иногда захватывающе интересным. В средневековой Японии самураи сражаются бок о бок с покемонами, Соник и Марио вместе отправляются на Олимпийские игры, профессор Лейтон встречается с адвокатом Фениксом Райтом, вот-вот грядет кроссовер **Fire Emblem** и **Shin Megami Tensei**... Чего стоит только успех сериала **Kingdom Hearts**, где классические герои мультиков Disney подружились с персонажами **Final Fantasy**.

Создатели тактической ролевой игры **Project X Zone** решили идти в ногу со временем. И, чтобы мало не показалось, смешали в своем творении героев не двух, не трех, а сразу множества различных вселенных.

Сами посудите (и посчитайте): тут есть Рю и Кен из **Street Fighter**, Крис и Джилл из **Resident Evil**, Данте из **Devil May Cry**, Юрий Лоуэлл и Эстель из **Tales of Vesperia**, Джин Кадзама и Лин Сяою из **Tekken**, Кайт и Блэкроуз из **.hack**, красотка Морриган из **Darkstalkers**... продолжать можно долго. И это только протагонисты, работающие в отрядах! А ведь есть еще соло-персонажи, которых можно присоединить к команде в качестве помощников, да и враги — из тех же игр. Присутствуют и оригинальные герои — к примеру, детектив-ниндзя Когоро Тэндзай и школьница Мии Корюдзи, владеющая огнестрельным оружием.

В тактическом режиме изысков от Project X Zone ждать не приходится. Мы можем перемещаться по полю боя, ломать предметы, атаковать, использовать умения, звать на помощь находящихся рядом воинов... и, собственно, все. Нет ни множества классов, как в Fire Emblem, ни изящных боевых решений, завязанных на территории сражения, как в **Disgaea**, ни бесконечных возможностей комбинации отрядов, как в **Soul Nomad**.

Ну а сами сражения, внимание, представлены как настоящий файтинг! Вид сбоку, прыжки, характерные спецэффекты. У героев есть разнообразные комбо, — ударив противника снова, пока он не упал на землю от предыдущего пинка, можно нанести критический урон, а успешные серии заполняют шкалу Cross Power, необходимую для мощных спецатак.

Сюжет как таковой представлен чисто пунктиром, а в начале игры вы и вовсе, меняя отряды, прыгаете из одного мира в другой, совершенно не представляя, чем же между собой связаны все эти разборки. Сценаристы как-то попытались оправдать происходящее межгалактическими порталами и червоточинами, возникшими повсюду, но с таким же успехом могли и не объяснять: появляются хорошие парни, появляются плохие парни, несколько реплик — бой! Повторить по вкусу.

Впрочем, если вы ждали этих конкретных хороших или плохих парней (или девушек) из любимой игры — они вас не разочаруют. Герои замечательно озвучены (японский голос, английские субтитры), а их качественные портреты меняются, отражая эмоции. А уж когда ваша пара отчаянных ребят, те же Рю с Кеном, например, нападает на злобного врага, демонстрируя пусть и пиксельные, но эффектные комбо и специальные атаки, — душа радуется.

К сожалению, больше душу радовать нечем. В Project X Zone нет возможности отвлечься на побочную миссию, как-то повлиять на сюжет, да даже поговорить с кем-то лишний раз. Вы просто перемещаетесь из пункта А в пункт Б, из одного боя — сразу в другой. Сами сражения, хоть и дают возможность поуправлять старыми знакомыми, быстро надоедают из-за практически полного отсутствия тактики.

■ ■ ■

Впрочем, поиграть полчаса-час перед сном, вероятно, будет самое то — особенно для тех, кто любит Street Fighter, **Sakura Wars**, **Xenogears**, Darkstalkers и им подобное. Но имейте в виду, что эта игра не из тех, что затягивают и не отпускают, — слишком она проста и незамысловата, а система боя, напоминающая походовый файтинг, не выдерживает конкуренцию ни с походовыми RPG, ни с настоящими файтингами. Всем, кто ищет интересную тактическую ролевую игру для 3DS, стоит обратить внимание на ту же Fire Emblem Awakening. А в Project X Zone можно играть лишь в порядке отдыха. Иногда. ■

Диалоговые вставки. Приятно встретить старых знакомых!

Вот так выглядит бой. Наши вызывают поддержку, и их уже не двое, а четверо. Хороших героев должно быть много, иначе как же они победят плохих?

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Возвращение старых героев — это хорошо. Отсутствие сюжета и странная боевая система — не очень. Играть можно, но вряд ли нужно.

ГЕЙМПЛЕЙ: 5
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

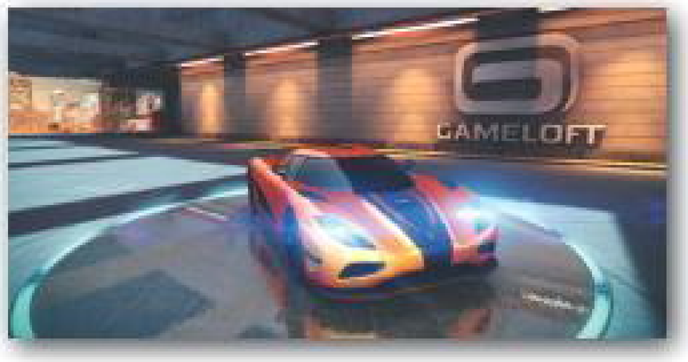
РЕЙТИНГ
6.5
СРЕДНЕ

Подготовил Максим Иванов

ШЕСТЬ МОБИЛЬНЫХ ИГР, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

ASPHALT 8: AIRBORNE

■ ***Платформы:*** *iOS, Android* ■ ***Цена:*** *33 руб.*



Gameloft каждый год выпускают все новые и новые части **Asphalt**, различий между которыми кот наплакал: старые режимы, старые фишки, старые машины и только более хитрые способы подбить игрока на внутренние покупки.

Asphalt 8: Airborne не стала исключением или прорывом, французы вновь бодро отмаршировали на месте. Впрочем, в этот раз они хоть что-то попытались изменить. Загибайте пальцы: переработанная графика, улучшенный физический движок, обновленный автопарк, возможность исполнять трюки. Машины теперь ездят чуть реалистичнее и уже не напоминают куски мыла, скользящие по стенкам ванной (спасибо, Havok), но если вы надеялись увидеть еще и адекватную систему повреждений — забудьте. Да, это уже восьмой выпуск серии, не считая тех, что выходили на J2ME и Symbian, но автомобили до сих пор мнутся лишь в кат-сценах, при критических столкновениях. Зато главное нововведение — трюкачество на дорогах — пришлось как нельзя кстати и прекрасно вписалось в динамичный ритм игры. Гараж пополнили около 37 новых лицензированных болидов, но машин в сравнении с **Asphalt 7** все равно стало меньше: 47 против 60 в предыдущей части.

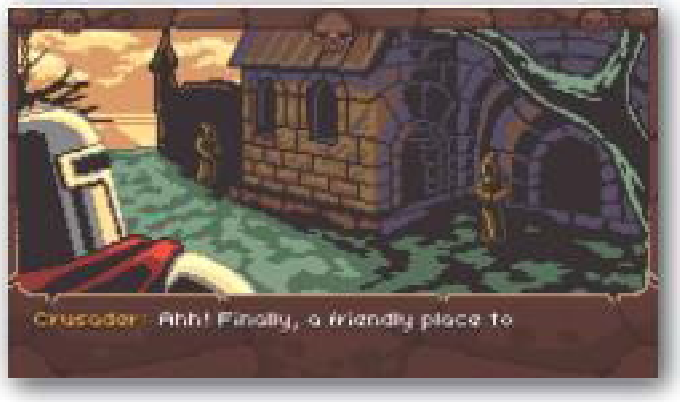
В остальном это все тот же лощеный, вылизанный до блеска рейсинг. В колонках — The Crystal Method, Bloc Party и Mutemath, на экране — пресловутая «графика консольного качества», яркие, запоминающиеся трассы и нешуточная борьба за первое место. Asphalt 8 — по-прежнему очень веселая и, пожалуй, лучшая аркадная гонка для мобильных платформ на сегодняшний день.

И все-таки долго так продолжаться не может, Gameloft пора набраться смелости и заново переизобрести сериал. Как насчет открытого мира? **Need for Speed** можно ругать за многое, но **Electronic Arts** хотя бы не продают пользователям одну и ту же игру из года в год. Когда тематика уличных гонок себя исчерпала, издатель изменил курс в сторону легальных соревнований, именно так появились **ProStreet** и **Shift**. Да, не самые любимые фанатами части, но и топтанием на месте их тоже не назовешь.

Французы же занимаются натуральной дойкой (а на PS Vita они еще и продают свои игры по ценам обычных консольных тайтлов). Gameloft, пожалуйста, возьмите паузу. Серии нужны перемены, иначе даже непритязательная мобильная аудитория выйдет на баррикады и начнет бастовать.

DEEP DUNGEONS OF DOOM

■ ***Платформы:*** *iOS, Android* ■ ***Цена:*** *бесплатно*



Сегодня инди уже невозможно игнорировать — именно независимые игры толкают индустрию вперед. **Thomas Was Alone** превратил мельтешение горстки квадратов в трогательную историю, **Gone Home** открыла новые горизонты повествования, а **Brothers: A Tale of Two Sons** доказала, что главным героям можно сопереживать, не понимая их языка. А вот **Deep Dungeons of Doom** наглядно демонстрирует, что трехкнопочная RPG для мобильных платформ с прокачкой, скиллами, собиранием лута и прочим — не выдумка утопистов, а самая настоящая реальность.

То, что игра задействует лишь два ваших пальца, вовсе не значит, что от вас потребуется столько же извилин. Трудно поверить, но это довольно вдумчивая и хардкорная RPG. В ваших руках три героя — крестоносец, ассасин и ведьма, — каждый из которых обладает уникальными способностями. Крестоносец лечит сам себя (умение сильно пригодится в боях, эликсиры здоровья не лежат на каждом углу), ассасин наносит повышенный урон, а ведьма восстанавливает ману. Цель игрока — спуститься на нижний этаж подземелья (замка, старинного дома) и победить монстра, оккупировавшего подвал.

Если вы сразу представили себе **Diablo** с видом сверху, спешим удивить: никакой изометрии, на своего персонажа вы будете взирать исключительно сбоку, как в каком-нибудь beat'em up. Только в Deep Dungeons of Doom герой не может перемещаться по локации и все время стоит на месте.

Управление донельзя интуитивное: свайп по левой части экрана отвечает за перемещение на уровень выше или ниже; там же, слева, расположена иконка с изображением щита. Коснетесь ее, и ваш подопечный выставит блок. Иконка справа отвечает за атаку. Тут все не так прозаично: после нанесения удара наступает «перезарядка» и герой временно не может нападать. Сократить время ожидания можно, если тапнуть по иконке в нужный момент (да-да, прямо как в **Gears of War**).

Увы, самому пошататься по развалинам замка не дают — знай себе спускайся все ниже и ниже да шинкуй монстров. А в отрыве от нескончаемых драк в Deep Dungeons of Doom, по сути, ничего и нет, это исключительно экшеновая RPG — хорошая, увлекательная, динамичная, но запас прочности у нее не бесконечный. Получается, что расставание исключительно вопрос времени: как только вам надоедят поединки, можно смело говорить до свидания.

ANGRY BIRDS STAR WARS 2

Платформы: *iOS, Android* **Цена:** *33 руб.*

Казалось бы, что еще можно выжать из **Angry Birds**? Мы уже видели **Seasons**, **RIO**, **Friends** и множество других спин-оффов, но все они были страшно похожи друг на друга, менялись лишь нюансы да подзаголовок. Прямое продолжение, **Space**, лишний раз убедило нас в том, что тема, мягко говоря, себя исчерпала. Тем удивительнее, что кроссовер «Злых птиц» и «Звездных войн» не просто выстрелил и перетряхнул приевшуюся механику, а еще и усадил за игру тех, кому разноцветные пташки надоели до скрежета в зубах.

Геймплейно **Angry Birds Star Wars** недалеко ушла от той же Space, а потому привлекала игра в первую очередь антуражем и узнаваемой стилистикой. В ход шли бластеры, Сила и даже «Тысячелетний сокол» — знаменитый корабль Хана Соло. Следить за зелеными ситхами и пернатыми джедаями было не менее интересно, чем в той же LEGO-интерпретации фантастической саги.

В сиквеле создатели пошли еще дальше и позволили играть за Темную сторону — свиней. И вот это уже действительно коечто новенькое. Да, не так давно **Rovio** сделали про них отдельный проект, **Bad Piggies**, но в Angry Birds до этого момента мы могли принять лишь одну сторону конфликта — птичью.

Вторая часть пересказывает историю приквелов Star Wars, так что в этот раз вам удастся поиграть за императора Палпатина, Дарта Мола и, конечно же, Дарта Вейдера. Заскучать вряд ли удастся: играбельных персонажей чуть больше тридцати, все они обладают уникальными способностями. Например, лорд Вейдер притягивает к себе окружающие предметы с помощью Силы, а затем расшвыривает их в разные стороны. Палпатин пускает молнии, а генерал Гривус проводит мощную атаку сразу двумя световыми мечами.

После такого жаловаться, что внутри Angry Birds Star Wars 2 — все тот же Space, даже как-то и неловко. Да, птички приелись, но первые два-три часа вас все равно будет не оттянуть за уши, так стоит ли ругать Rovio за использование ими же придуманных механик? Думаем, нет.

RIDDICK: THE MERC FILES

Платформа: *iOS* **Цена:** *99 руб.*

На iOS и Android выходит не так уж много стелс-экшенов. **Deus Ex: The Fall** стал приятным исключением, но факт остается фактом — любители бесшумных убийств, если не брать в расчет отдельные миссии в какой-нибудь **Modern Combat**, сидят на бобах. А все потому, что жанр требует от разработчиков большого опыта: нужно написать вменяемый ИИ, тщательно продумать способы тихих расправ, как следует покорпеть над дизайном уровней. И это только верхушка айсберга.

Впрочем, есть и другой выход — сэкономить на всем, чем только можно, воспользоваться выходом громкого фильма и выпустить поделку по мотивам сомнительного качества. А что, разве не вы просили больше стелс-игр? **Gamingco** пошли именно этим путем. Свежая **Riddick: Merc Files** могла вмиг стать хитом, если бы ее создатели хоть чуточку постарались. Идея, в общем-то, неплохая: вместо больших ветвистых уровней нарисовать маленькие, максимально адаптировать управление под сенсорный экран (с этим авторы все-таки справились, в новый Riddick можно играть чуть ли не одним пальцем) и заставить пользователей решать локальные задачи. Как раз чтобы скоротать непродолжительную поездку в метро. Но Gamingco подвела реализация.

В игре присутствует всего три типа задач — нужно либо добраться до выхода, либо сначала кого-то устранить, либо прихватить по пути бесхозную вещицу. Характер миссии вы выбираете сами, но в зависимости от вашего решения меняются лишь маршруты врагов, сами же уровни похожи друг на друга как две капли воды и не предполагают осязаемой нелинейности: подошел по единственному возможному маршруту — вырубил.

Сюжета, пусть самого примитивного, нет, так что можете себе представить, насколько быстро надоедают прятки в тенях и конвульсивные удушения неприятелей. Умирает Риддик от первого же выстрела, отчего градус уныния только повышается.

Из The Merc Files вышел скучнейший стелс-экшен, который трудно рекомендовать даже истосковавшимся ценителям жанра. Смело проходите мимо, особенно если вам нравятся фильмы и другие игры про героя Вина Дизеля.

CALL OF DUTY: STRIKE TEAM

***Платформа:** iOS* ***Цена:** $6,99*

Call of Duty уже не раз пыталась выбраться за пределы домашних консолей и PC. Вспомнить хотя бы недавнюю **Black Ops Declassified** для PS Vita и **Black Ops Zombies** для мобильных платформ (в ту же копилку отправляется и дилогия **World at War: Zombies**). Но ничего хорошего из подобных «вылазок» до сих пор не получалось, причем сразу по ряду причин: странный выбор разработчика, неправильное позиционирование, дурная цена.

К счастью, на этот раз в **Activision** повели себя умнее и не стали бодаться рогами с прямым конкурентом — **Modern Combat** (оцените иронию). **Call of Duty: Strike Team** так далеко ушла от привычной концепции бездумных, но кинематографичных «пострелушек на вечер», что соревноваться с серией Gameloft ей просто ни к чему, у проектов минимум точек соприкосновения. Если французы заваливают толпами врагов, щеголяют постановкой уровня взрослых блокбастеров и мясным мультиплеером, то **The Blast Furnace**, авторы мобильного CoD, во главу угла ставят управление отрядом и продумывание тактики, а пальбу условно выносят за скобки. Да-да, вы не ослышались, Strike Team, как бы тщательно это ни маскировали создатели, далеко не рядовой шутер — это тактический экшен, сочетающий элементы типичного боевика от Activision и военной стратегии.

Тактический интерфейс вполне удобный и на смартфоне, но играть предпочтительнее на планшете.

В режиме от первого лица игра выглядит хорошо, вполне на уровне той же Modern Combat.

По духу игра все-таки ближе к **XCOM: Enemy Unknown**, чем, собственно, к Call of Duty. Перед началом миссии вам предложат выбрать экипировку и расставить перки (бойцы накапливают опыт непосредственно на заданиях). Более того, по нажатии одной кнопки Strike Team превращается в настоящую RTS: камера взмывает ввысь, открывая взору богатый тактический режим. В нем вы отдаете приказы сослуживцам — кто куда пойдет, какую дверь выломает и по кому выстрелит.

С высоты птичьего полета гораздо проще оценить ситуацию: врагов и прилегающую территорию не скрывает туман войны (исключение составляют разве что внутренние помещения, в них сначала нужно войти), и вы можете спокойно проанализировать обстановку и раздать соответствующие указания. Например, разделить группу и отправить одного из членов отряда прикрывать соратников снайперским огнем, пока его товарищи занимаются тихим устранением целей — куда уж без стелса. Есть у тактического режима и другие плюсы: вам не придется терпеть тупость ИИ, без вашего разрешения никто вперед не побежит и не засветится перед противником. Казусы вроде стрельбы в молоко и упорного игнорирования неприятеля все равно случаются, но не так часто.

И все-таки Activision не рискнули сделать из Strike Team чистую тактику — при желании можно плюнуть на стратегический режим и отыгрывать самый обычный шутер. Правда, в таком случае вас ждет куда более серая игра. Если отвлечься от планирования атак, набор заданий — самый неизобретательный: незаметно сними часовых, что-нибудь взломай, что-нибудь обезвредь... скука смертная. К тому же играть в шутеры на мобильных платформах изначально не лучшая затея, это одинаково верно как для Call of Duty, так и для Modern Combat, — вы либо перемещаетесь и вертите камеру, либо стоите на месте и отстреливаетесь. Оружие со снайперским прицелом и вовсе тихий ужас. До сих пор спорите, способен ли геймпад конкурировать с клавиатурой и мышью? Попробуйте управление в боевиках для iOS и Android, и этот извечный вопрос отпадет сам собой.

К несчастью, совсем уж игнорировать FPS-режим не получится, — иногда приходится стрелять из пулемета и отбиваться от большого количества врагов, а в таких случаях все же легче спуститься с небес на землю и разобраться с противниками по старинке.

Strike Team — первый Call of Duty за пределами PC и консолей, которому удалось не только не упасть в грязь лицом, но еще и привнести в серию новые элементы. Если закрыть глаза на посредственную шутерную часть, перед нами почти образцовый продукт для мобильных платформ: достойный по меркам CoD сюжет, интересные тактические фишки, отличная графика, сессионный геймплей. Эксперимент прошел успешно.

INFINITY BLADE 3

Платформа: iOS **Цена:** 229 руб.

Цитируя Александра Сергеевича Пушкина, **Infinity Blade** — наше все (в разрезе «яблочной» платформы). Можно по-разному относиться к этой серии файтингов с ролевым складом ума, но одного у нее не отнять — именно она смогла доказать скептикам, что смартфоны и планшеты годятся не только для запуска птичек из рогатки.

Иногда творение **ChAIR Entertainment** за глаза завистливо обзывают мобильным бенчмарком. И, честно говоря, есть за что: работающий на пределе **Unreal Engine 3** в буквальном смысле раскаляет устройство до температуры советской грелки-ракушки, выдавая блистательную картинку. Несдобровать даже новому iPhone 5S, на презентации которого и была анонсирована заключительная часть похождений рыцаря Сириуса. К слову, в этот раз компанию ему составляет Иса — девушка в обтягивающих доспехах, которую мы мельком видели в IB 2. Теперь она стала играбельным персонажем.

По заверениям авторов, поддержка OpenGL ES 3.0 вытягивает мобильную графику до уровня Xbox 360 и PS3.

Местный бестиарий на диво разнообразен и креативен. Давать по ушам таким красавцам — сплошное удовольствие.

Разработчики всячески пытались избавиться от ахиллесовой пяты серии — однообразия. Прежде приходилось по многу раз продираться сквозь заслоны из рычащих стражей, расставленных в одних и тех же местах. Закольцованность действия объяснялась необходимостью хорошенько прокачать подопечного, отточив боевые навыки на низкоуровневых врагах, чтобы затем разобраться с узурпатором неприступного замка Райдриаром (первая часть) или освободить из заточения Хранителя тайн (вторая часть).

Осмыслить сюжетную подоплеку продолжения с ходу не получится даже при условии знакомства с оригинальными играми. Для неподготовленного же организма на экране развернется безобразие в духе **Assassin's Creed** — с перемещениями во времени и пучеглазым роботом в кадре, похожим на инопланетянина Е.Т. Как-то залатать исторические дыры между играми призвана книга Брэндона Сандерсона Infinity Blade: Redemption, появившаяся на виртуальных книжных полках в сентябре. К слову, это первое литературное произведение по мотивам карманной игры, и получилось оно очень даже увлекательным.

Геймплейный принцип «повторение — мать учения» в IB 3 сохранился, но перестал докучать. Действующие лица и декорации время от времени сменяются, пейзажи снова и снова вызывают приступы восхищения своей технологичной красотой. Вот Сириус умиротворенно переплывает на лодке через речушку, штурмует крепость-скалу, окруженную обглоданными скелетами, а спустя некоторое время уже Ису пытается сожрать дракон в богом забытой пустыне.

Давать отпор стражам безумного гения Бога-короля предстоит, как и раньше, лихими свайпами. Касания к щиту блокируют атаки противника, а стрелочки влево и вправо отвечают за уклонение.

Если Сириус идет напролом, орудует тяжеловесным мечом и грезит о титульном Клинке Бесконечности, то Иса довольствуется парой кинжалов. Она предпочитает использовать обходные пути (их теперь много), карабкаться по стенам и сворачивать врагам головы, перед рукопашной стычкой предательски выстреливает из арбалета в спину, чтобы ослабить противника.

Разгульной жизни по-прежнему нет. Тапами перемещаемся от одной жертвы генной инженерии к другой. В промежутках между боями можно лишь поглазеть по сторонам в поисках мешочков с золотом да сундуков с бонусами (некоторые закрыты на замок, и нужно сперва подобрать ключик).

Впервые в серии появилась точка возврата — манящей красоты бухта у подножия скалы, — где герои переводят дух, тренируются в магической кулинарии из собранных зелий и закупаются оружием у чернокожей торговки. Продавать лишний скарб следует ей же, сделать это в любой момент игры отныне невозможно. Позднее в гости начнут захаживать кузнец и ювелир.

Чтобы вернуться в бой, необходимо выбрать интересующий регион на объемной карте-меню, встроенной в колодец. На ней также отмечены особые испытания, турниры и асинхронный мультиплеер, хорошо знакомый поклонникам второй части. В нем суммируются индивидуальные заслуги игроков, и, при достижении определенной планки, все участники получают награду.

■■■

«Больше, лучше, красивее» — Infinity Blade 3 подняла визуальное и качественное исполнение мобильных игр еще на одну ступень, благоразумно сохранив в первозданном виде самую копируемую iOS-разработчиками механику. Все хорошо, но еще раз такой прием не пройдет. От четвертой части ждем чего-то принципиально нового. — *Родион Ильин*

Онлайн
ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева
Дмитрий Дахно

АНОНС

КОСМИЧЕСКИЙ MINECRAFT

Space Engineers: игра в кубики для людей с инженерным образованием

В прошлом году маленькая чешская студия **Keen Software House** выпустила не слишком удачную игру **Miner Wars 2081**. У нее была куча проблем: линейный сюжет, однообразие, сырость и технические недоработки… Похоже, что таким образом студия пыталась заработать денег для завершения основного проекта — MMO **Space Engineers**. Проблем с сюжетом тут нет ввиду его отсутствия, однообразия тоже нет — ведь контент будут создавать сами игроки, ну а технические недоработки можно потерпеть ради разрушаемого окружения.

Самое краткое и точное описание Space Engineers — **Minecraft** в космосе. Строим космические станции и корабли, отправляемся исследовать астероиды, возводим систему противокосмической обороны на случай атаки врагов или же собираем флот и сами отправляемся на войну. Пусть собранные из блоков корабли выглядят не так круто, как «Нормандия», зато когда два корабля сталкиваются — вот тут-то система полной разрушаемости игрового мира показывает себя во всей красе. Правда, сильно настораживает заявление разработчиков о том, что они хотят сосредоточить усилия игроков больше на созидательной части игры, нежели на боевых действиях. Как бы не испортили самое интересное!

Как и в Minecraft, здесь есть два режима игры. В творческом режиме игроки имеют в запасе бесконечное количество блоков — можно строить абсолютно все. В ручном режиме нужно собирать ресурсы, а затем собирать блоки с нуля. Кстати, строятся они очень красиво: сначала появляется каркас, затем слой за слоем добавляется внутренняя структура, а затем появляется обшивка. При повреждении блок возвращается к полусобранному состоянию; наверное, после атаки будет удобно оценивать масштабы ущерба — тут полный порядок, там до структуры пробило, а здесь один каркас остался.

Конечно, восторгаться пока рано. Проект очень бюджетный, разработчики молодые и неопытные, да и степень готовности пока минимальная — на Steam Early Access игра только-только вошла в стадию альфа-теста. Поэтому тем, кто решится влиться в ряды первых космических инженеров, придется приготовиться к серьезным трудностям.

Размеры кораблей в Space Engineers ограничены только пределами производительности компьютеров. Интересно, кто первый построит «Звезду смерти»?

ФАКТЫ

ТОРГ НЕУМЕСТЕН

Blizzard признала, что аукцион в Diablo 3 убивает игру

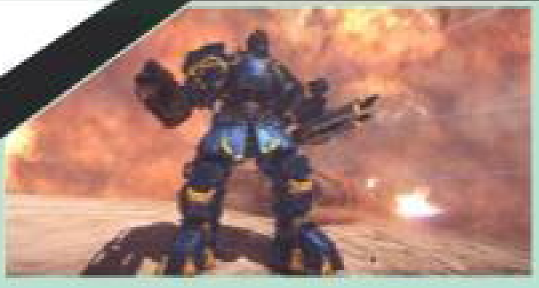
Когда **Blizzard** решила превратить **Diablo 3** в аналог MMO, она преследовала самые благородные цели. Сделать игру пиратоустойчивой, дать игрокам возможность комфортно общаться, обмениваться вещами, даже зарабатывать на них. В итоге благие намерения успешно вымостили игре дорогу в ад. Но не в тот хороший ад, где гибнут монстры и развлекаются игроки, а плохой ад, в котором бывшие фанаты проклинают Blizzard, говорят, что она «сдулась», и отказываются признавать Diablo 3 настоящим наследником своих великих предков.

Социализация породила соперничество игроков, соперничество привело к поиску эффективных решений, поиск решений привел игроков на аукцион. Аукцион же стал чем-то вроде чита, дающего одним шанс пройти игру налегке, а другим — заработать. В поисках лучших вещей игроки перестали ходить на боссов — куда выгоднее набить золота на монстрах, а затем купить что-нибудь приличное на рынке. Некоторые вообще перестали играть и проводили все время на аукционах. Может быть, это было бы даже неплохо в другой игре (в той же **EVE Online** игроки тоже часто выбирают себе карьеру торговцев, которая ценится не меньше карьеры бойца), но только не в данном случае.

Diablo всегда была игрой про фарм вещей, и уж кто-кто, а Blizzard должна была знать это лучше всех. Аукцион лишил новичков интереса к игре — разве что сюжет разок пробежать да бросить. Ветераны же лишились радости от выбивания крутой вещи: слишком мало их падает, те, что падают, не ценятся, а то, что ценится, проще купить. Нет чувства, что играешь в лотерею, где каждый убитый монстр как счастливый билетик — авось повезет. Вместо красивой лотереи получилась скучная работа.

Blizzard поняла свою ошибку еще весной этого года, признавшись, что аукцион испортил игру. Только мужества убрать его сразу у компании не хватило. Целых полгода она тянула, изучая проблему, и, наконец, решила пойти на компромиссный вариант. Аукцион все-таки уберут, но только 18 марта 2014 года. Также была введена новая система дропа вещей Loot 2.0, которая позволит игрокам приодеть своих персонажей самостоятельно. Что тут скажешь? Похоже, что настоящий релиз Diablo 3 все-таки состоится, пусть нам и придется подождать до будущей весны.

Даже без аукциона голым в бой на монстров идти не придется. Разработчики обещают: лута хватит на всех.



Sony Online Entertainment собирается начать банить игроков за троллинг и оскорбления оппонентов на сторонних площадках — блогах, социальных сетях и тому подобных местах. «Мы не можем контролировать всех, кто играет в наши игры… Но если мы, например, знаем, что вы обижаете кого-нибудь с помощью Twitter, то мы забаним вашу учетную запись и вы более никогда не будете нашим клиентом. Конечно, нам не всегда удается установить личность нарушителя, но мы подходим к этой проблеме очень серьезно», — заявила глава отдела по связям с общественностью Линда Карлсон.

Вышедшая в 2008 году стратегия **Tom Clancy's EndWar** не снискала особой популярности, но **Ubisoft** решила дать ей еще один шанс и анонсировала бесплатную браузерную RTS **EndWar Online**. Фракций всего две, Европа и Россия. Игроки получат разоренную кризисом страну, которую надо будет отстраивать заново: заниматься исследованиями, экономикой, налаживать дипломатические связи, сражаться с врагами как в PvE, так и PvP-режимах. Закрытый бета-тест уже начался, а релиз, если верить разработчикам, состоится до конца года.

ИНТЕРЕСНОСТИ

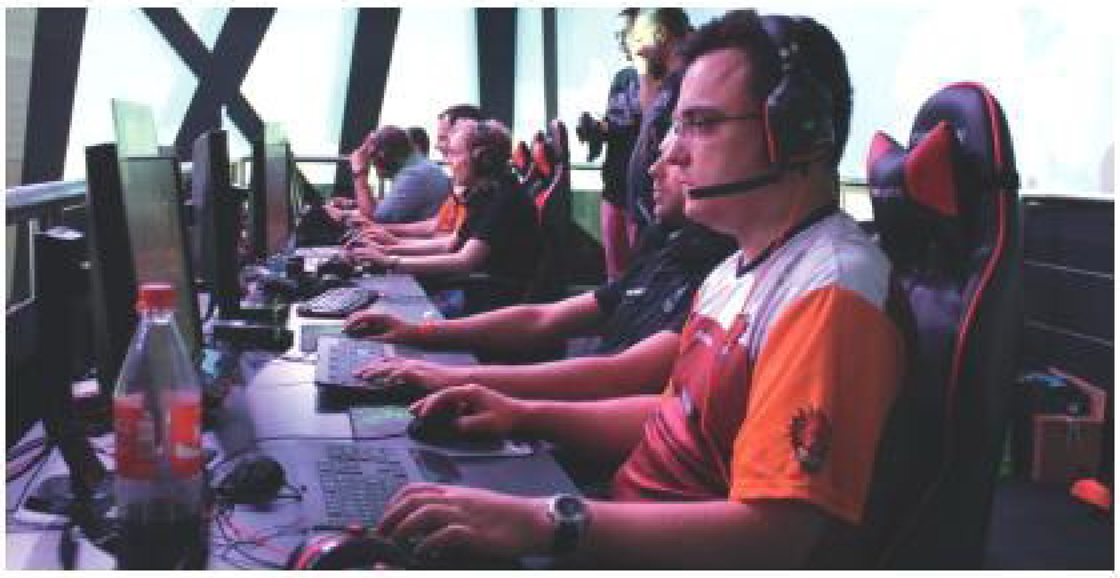
КИБЕРСПОРТИВНЫЙ БУМ

Феноменальный рост аудитории виртуального спорта

В 2000 году было проведено 10 киберспортивных турниров с призовым фондом в $350 тысяч долларов. В 2005-м провели уже сотню состязаний, на которых разыграли $2,4 млн. В 2010 году участники 260 чемпионатов увезли чуть больше 3 миллионов долларов. Может показаться, что цифры внушительные, но на самом деле все это десятилетие виртуальный спорт топтался на месте. Настоящий киберспортивный бум начался только сейчас: в прошлом году 700 турниров имели призовой фонд свыше $10 млн, а в этом году показатели обещают вырасти еще раза в полтора.

«Долгое время киберспорт считался нишевым явлением, побочным продуктом игровой индустрии. Но теперь ситуация полностью изменилась», — говорит Дэвид Тинг, один из руководителей Blizzard. Благодарить за все это стоит корейцев, именно там игры превратились в национальный спорт, собирающий огромную аудиторию зрителей. Поглядев на богатеющие корейские компании, американские издатели поняли, какие прибыли они упускают, и начали вкладывать деньги в развитие киберспорта.

Важнейшим центром киберспортивного бума стал стриминговый сервис Twitch. Общими усилиями игроки сделали его вторым по величине телеканалом планеты, уступающим лишь YouTube. Весь киберспорт с доставкой на дом! Если в октябре 2012 года канал посещало 20 миллионов человек, то в августе 2013 года — уже 45 миллионов. Впрочем, смотрят тут не только киберчемпионаты. Более 600 тысяч игроков транслируют миллионы часов геймплея каждый месяц, делятся опытом и хвастают своим мастерством. Раньше для стриминга требовалась дорогая карта для видеозахвата, сложные программы… Теперь все больше разработчиков интегрируют Twitch прямо в игру, так что для создания собственного телеканала достаточно нажать пару кнопок. Масштабы происходящего поражают, хотя повального киберсумасшествия, как в Южной Корее, у нас, конечно, не будет… Кстати, а почему, собственно, не будет?



Игроков становится все больше, вот они и решили обзавестись собственным спортом и собственным телеканалом. Вполне естественное желание!

АНОНСЫ

ДАЙДЖЕСТ «БОЕВОГО БРАТСТВА»

Артоводам приказано страдать!

Обновление 8.8 запомнится не только второй веткой советских средних танков или китайскими премиум-машинами. Одним из важнейших нововведений стал официальный рейтинг игроков от **Wargaming**. Точнее, он был и раньше, только пользы от него не было совершенно никакой, и при наборе рот или кланов приходилось полагаться на альтернативные рейтинги, созданные игроками. Ключевым отличием нового рейтинга от всех предыдущих вариантов стало то, что он не учитывает влияние премиума, а значит, все игроки находятся в равных условиях. Сейчас идет горячее обсуждение этой «линейки» для изменения крутости игроков, по результатам которого студия наверняка внесет изменения в формулы расчета.

Опытных игроков также заинтересует официальный дебют формата 7/42, который произошел в Нижнем Тагиле, на третьем ежегодном турнире «Уральская сталь 2013». Отдельно отметим, что турнир был открытым, так что зарегистрироваться могла любая команда. В стартовую сетку попало несколько представителей с самого «Уралвагонозавода» — тех, кто проектирует и собирает современные российские танки.

Скажите Chaffee «пока» и помашите ему ручкой! Мало того, что на шестой уровень переведут, так наверняка еще и топовую башню отберут.

А что же нас ждет в будущем? На очереди — немецкие башенные ПТ-САУ, первая информация о которых повергла многих игроков в ступор. Например, на девятом уровне будет машина на базе хлипкого Pz.IV, а на шестом — танк с очень мощным длинноствольным 88-мм орудием. Продолжая традицию, начатую с исторических обзоров японских танков, на «Боевом братстве» (***wot.igromania.ru***) попытались представить, как могла бы выглядеть новая ветка без таких странностей. В качестве бонуса — первые прикидки по «сборной Европы», в которую обязательно должны войти чехословацкие танки.

И очередная плохая новость для поклонников легких танков. Очень скоро в небытие может уйти еще один любимец публики, M24 Chaffee. Нет, из игры его не удалят. Просто с него может начаться новая ветка американских СТ, в результате чего его постигнет та же участь, что и два других «классических» ЛТ пятого уровня. А именно — переезд на уровень выше, где он будет нужен чуть менее, чем никому. Впрочем, не стоит расстраиваться. Очень скоро мы встретимся с разработчиками и расспросим их об одной интересной новинке… Но об этом читайте в следующем номере, а оперативный отчет, как всегда, ищите на сайте ***wot.igromania.ru***.

ПОДРОБНОСТИ

МЕЖ ВРЕМЕН

Создатели Deep Dawn отправят нас в будущее прошлое

Во время анонса PS4 **Capcom** представила публике свою новую ролевую игру Deep Down, порадовав игроков впечатляющими кадрами битвы средневековых рыцарей с огнедышащим драконом. Но только теперь, спустя более чем полгода после анонса, начали выясняться интересные подробности. Оказалось, что игра будет онлайновым экшеном, да еще и бесплатным. Игра относится к входящему в моду жанру гибридных игр — разработчики обещают, что одиночная игра и мультиплеер будут существовать бок о бок, без разделения на отдельные режимы.

Deep Down: вот мы и дошли до того, что пишем в нашем «Онлайновом дайджесте» про консольные эксклюзивы. Будущее наступило!

На этом сюрпризы не закончились. Увидев рыцарей и драконов, все решили, что действие Deep Down будет происходить в прошлом. Но на самом деле игроки окажутся в недалеком будущем, в Нью-Йорке 2094 года. Они станут частью группы людей, называемых «Воронами», которые обладают мистической способностью читать «воспоминания вещей» и, подобно Дезмонду из **Assassin's Creed**, совершать ментальные путешествия в прошлое.

Все подземелья создаются с помощью процедурной генерации, так что двух одинаковых локаций тут не встретишь. Новые технологии позволили сделать разнообразными и персонажей: броня и оружие героев будут изнашиваться, покрываться ржавчиной, грязью и плесенью, хранить следы былых сражений. Пока неясно, что будет с сюжетом, но в целом проект выглядит многообещающе — этакий дьяблоид от первого лица с фотореалистичной графикой. Пока игра заявлена как эксклюзив для PS4, а открытый бета-тест начнется в начале будущего года.

ИНТЕРЕСНОСТИ

ДИЗЕЛЬНЫЙ РИДДИК

Вин Дизель и его герой возвращаются в игровую индустрию

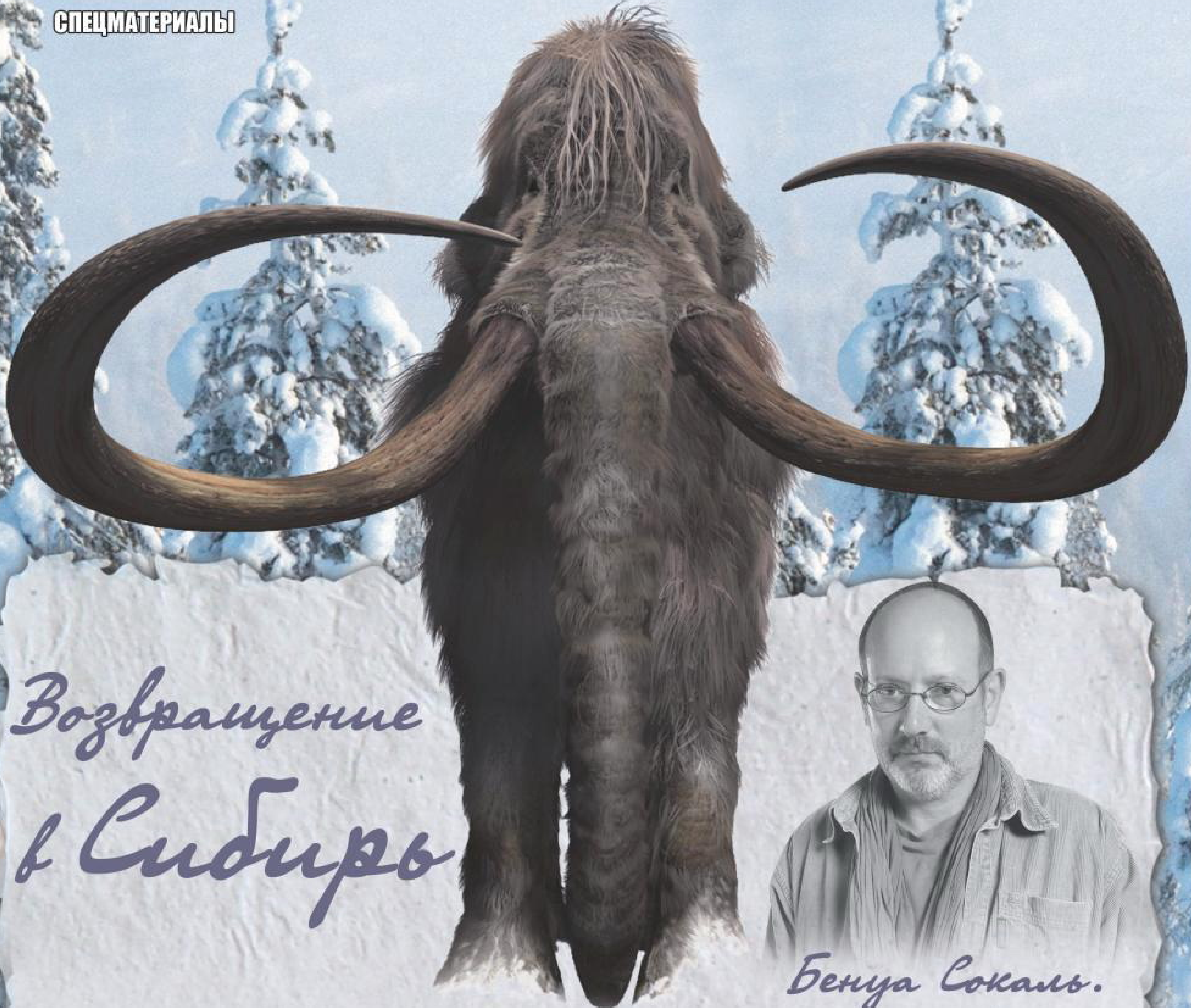
В сентябре на экраны кинотеатров вышел фильм «Риддик», и, несмотря на обычное для фильмов такого типа ворчание критиков, менее чем за месяц собрал более 200% от своего бюджета. Но это еще не все. Фанаты игры **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** будут рады узнать, что студия Вина Дизеля **Tigon Studios** снова в строю, плюс к этому он пригласил туда старую команду **Starbreeze Studios**, работавшую над игрой. И теперь, когда все в сборе, Дизель хочет сделать продолжение игры, да не простое, а в виде ММО.

«У нас есть подробнейший концепт-документ игры, которая по своей натуре ближе к ММО, а ее игроки выступят в роли наемников. У нас есть очень много крутых идей. Так что мы связались с парнями из Швеции, которые были частью Starbreeze, собрали всех вместе и начали делать новую игру про Риддика», — говорит Дизель. Названия пока нет, как и даты выхода. Но если кому совсем невтерпеж — на iPad недавно вышел тактический стелс **Riddick: The Merc Files**, умудряющийся собирать неплохие отзывы даже при полном отсутствии сюжета.

Есть мнение, что первая часть The Chronicles of Riddick стала шедевром совершенно случайно, ведь ее создатели так и не смогли повторить своего успеха. Но у Дизеля есть шанс доказать обратное.

Космический симулятор **Star Citizen** установил очередной рекорд — игроки собрали на разработку уже более $20 млн. В честь этого разработчики пообещали добавить в игру планетарные бои в виде шутера от первого лица. Также запущены ангары: те, кто купил звездолет, могут теперь походить вокруг и даже забраться внутрь. Как сообщил создатель игры Крис Робертс, еще пара-тройка миллионов — и им не потребуется ни единого цента от инвесторов, чтобы закончить игру. Собственно, бюджет самой игры составляет как раз $20 млн, но накладные расходы самой студии несколько увеличили эту сумму.

Как сообщает русскоязычный издатель **RIFT**, компания **Belver**, по независящим от него причинам игра не перейдет на систему free-to-play. Всех желающих уже перевели на бесплатный европейский сервер. О судьбе российских серверов официальной информации пока нет, но игровое сообщество уверено, что в ближайшем будущем они будут закрыты. Поддержкой европейских серверов занимается Trion Worlds, вот только продолжать работу над русскоязычной локализацией компания не собирается, а потому придется играть на английском.



Возвращение в Сибирь

Бенуа Сокаль. Все о творчестве, играх, работе над Syberia 3, а также интервью с самим маэстро

В детстве маленький Бенуа Сокаль не мечтал стать культовым разработчиком игр. Родился он в 1954 году, за два десятилетия до появления первых игровых приставок. Зато он всегда любил рисовать и еще в школе посвящал этому занятию немало времени. По словам Сокаля, он жил в классической, образцовой, бельгийской семье: отец был успешным врачом, очень гордился своей профессией и мечтал, что сын продолжит его дело.

Поддавшись уговорам, юноша поступил на медицинский факультет. И быть бы ему безвестным бельгийским доктором, но на втором курсе Сокаль решает, что тихая и спокойная жизнь ему не по душе.

В этой статье мы расскажем о долгой творческой карьере Бенуа Сокаля — за последние тридцать лет он испытал себя в качестве художника, писателя, дизайнера, сценариста, автора комиксов, руководителя компании... Нам же он больше всего запомнился как разработчик, чье имя навсегда вписано в историю жанра квестов.

И пусть сегодня его немного подзабыли, совсем скоро Сокаль собирается вернуться на игровую арену, чтобы напомнить о себе. Будучи в Москве, он нашел время пообщаться с нами и рассказал о своих играх, о новой «Сибири» и о планах на будущее.

Утиные истории

Не все начинается с таланта или упорства. Важно и везение. И Сокалю действительно повезло: в его родном Брюсселе работала Высшая школа искусств им. Святого Люка. В 1969 году, как раз тогда, когда Сокаль пытался грызть гранит медицинских наук, известный автор комиксов Эдди Паап открыл здесь первые в Бельгии курсы и начал обучать молодежь.

Очень скоро курс лекций превратился в полноценный факультет с трехлетней программой обучения, а ученик Эдди Паапа — Клод Ренар, создал в том же институте экспериментальную мастерскую Atelier R, которая стала школой для целой плеяды известных бельгийских художников. Именно благодаря им в восьмидесятых годах начался «золотой век» европейских комиксов. Среди учеников именитых мастеров оказался и молодой Бенуа Сокаль.

Кроме преподавания, Клод Ренар занимался выпуском журнала «Девятая мечта», где публиковал работы своих студентов, в том числе и Сокаля. Журнал был известен не только в Бельгии, но и во Франции, благо издавался на французском. В Бельгии говорят на трех языках, но в те времена в школах и университетах чаще использовали французский. Это сильно помогало ученикам: Бельгия

Альма-матер Бенуа Сокаля, Высшая школа искусств им. Святого Люка.

В восьмидесятых годах журнал A Suivre («Продолжение следует») заметно повлиял на возрождение популярности комиксов в Европе. Бенуа Сокаль тоже внес свой скромный вклад в это достижение.

страна маленькая, однако знание языка открывало бельгийским авторам и изданиям прямой путь на богатый рынок комиксов Франции.

Первые работы Сокаля были выполнены в серьезном реалистичном стиле. Славы они ему не принесли, однако талант молодого художника заметили, и в 1978 году Сокаль начинает работать с только что открывшимся франко-бельгийским журналом «Продолжение следует», решив сменить серьезный стиль на что-то более легкое и забавное и обратившись к жанру юмористических комиксов.

Истина, как всегда, нашлась где-то посередине: в 1979 году Сокаль задумал совместить серьезный сюжет и атмосферу нуар-детективов с юмористическими персонажами. Так появился, наверное, самый известный его персонаж — утка-детектив Канардо. Это был вечно в подпитии, циничный, потрепанный жизнью, страдающий депрессией селезень, который пил все, что горит, дымил как паровоз, гонялся за симпатичными цыпочками, вечно угождал в неприятности, но при этом был классным полицейским. Серия комиксов об инспекторе Канардо стала культовой и выходила больше тридцати лет.

В то время термин «графический роман» еще не вошел в обиход, и все подобные произведения считались комиксами. Лишь к концу восьмидесятых издатели начали разграничивать эти понятия, относя комиксы к произведениям, рассчитанным на детей и подростков, а графические романы — к произведениям для взрослой аудитории. Именно бельгийские и французские художники более всего повлияли на развитие этого жанра в Европе. Во Франции графические романы даже признали девятым видом искусства и включили в программу поддержки министерства культуры.

В игровую индустрию

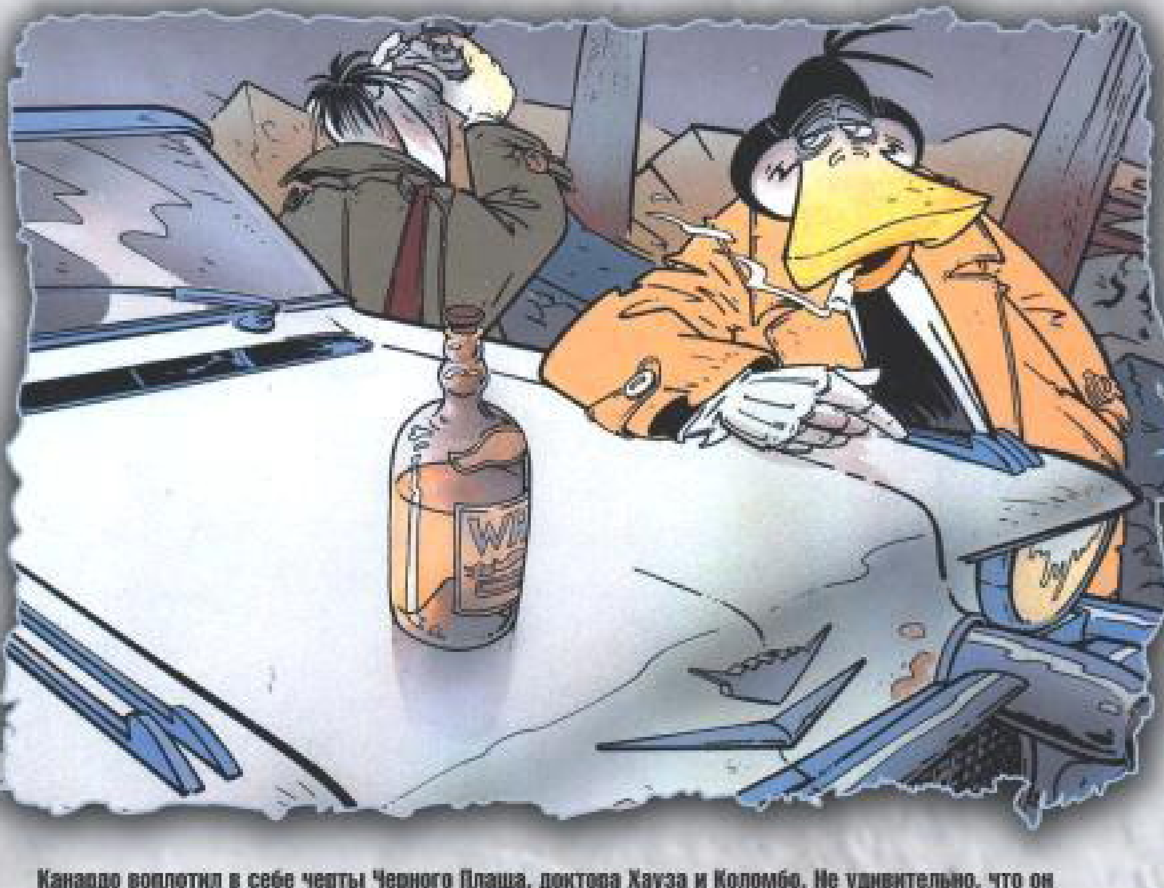
Вот так, нежданно-негаданно, Бенуа Сокаль стал пионером нового искусства и приобрел большую известность. В восьмидесятых годах он продолжает рисовать графические романы, пробует себя в качестве писателя, а кроме того, одним из первых среди своих собратьев-художников осваивает новинку под названием «компьютер». Оказалось, что на нем удобно редактировать и раскрашивать рисунки.

Сокаль чутко следил за тем, как меняется мир, — чтобы иметь успех, надо угадать, куда ветер дует, найти новые пути и стать первым, кто по нему пройдет, снимая причитающиеся первопроходцу сливки, пенки и прочую сметану. Сокаль ощутил это на себе, однако первый успех пришел к нему случайно. Он и сам не раз говорил, насколько не ожидал стать звездой современного европейского искусства.

Куда же подует ветер в следующий раз? На дворе были бурные девяностые, эпоха расцвета цифровых технологий. Открытие за открытием, прорыв за прорывом. Компьютеры дешевели на глазах, а их начинка могла безнадежно устареть всего за пару лет. Да что там за пару лет — за год! Издатели печатной прессы начали всерьез опасаться, что компакт-диски совсем скоро вытеснят бумагу и она станет таким же пережитком прошлого, как гусиные перья, чернильницы и пресс-папье.

У Сокаля появляется идея создать мультимедийное произведение с использованием двумерной и трехмерной графики — своего рода графический роман, только не на бумаге, а на лазерном диске. В 1995 году он предлагает этот проект издательству **Casterman**, с которым он тогда работал. Руководство Casterman идею поддержало, благо компания и сама давно искала возможность освоить новые рынки. К тому же эксперимент обещал быть достаточно дешевым: на создание цифрового романа Сокаль просил всего год и скромную сумму в франках (в современной валюте — примерно 35 тысяч евро).

Очень скоро издатель понял, что затея не выгорит. Назревал игровой бум, и недостаточно было просто записать на компакт-диск



Канардо воплотил в себе черты Черного Плаща, доктора Хауза и Коломбо. Не удивительно, что он стал таким популярным.

Нет, это не изуродованная Лиара из Mass Effect. Мало кто знает, что до выхода своей первой игры, Amerzone, Сокаль уже работал в игровой индустрии — писал сценарий для квеста Ring: The Legend of the Nibelungen.

Летающая подлодка «Гиперглот» из Amerzone. К слову, в игру с удовольствием играют и сейчас — 2011 году ее портировали на мобильные платформы.

Игры Сокаля происходят в одной вселенной. Между ними всегда можно найти связь, пусть и самую тонкую. Например, необычная фауна — диковинные животные всегда были слабостью маэстро.

кучу картинок. Люди требовали игр, поэтому Casterman сменила масштаб проекта, превратив компьютерный роман в полноценную игру, получившую название **Amerzone**. Решить решили, однако денег на воплощение идеи в жизнь не хватало — на все про все требовалось минимум несколько сотен тысяч франков, поэтому в 1997 году к финансированию подключилось французское издательство **Microfolie's**. Как оказалось, подключилось оно совершенно зря. Денег у них тоже не было, так что и года не прошло, как компания обанкротилась.

Горькая Амазонка

Над Amerzone навис грозный профиль приближающейся костлявой. Но, когда все уже готовились закрывать лавочку и расходиться по домам, **Microids** выкопали останки Microfolie's и дали денег на завершение проекта. Спустя четыре года разработки, сожрав бюджет в пять миллионов франков (порядка 700—800 тысяч евро), Amerzone все-таки оказался на прилавках магазинов.

С технической точки зрения, игра вполне соответствовала времени. Точнее всего будет описать ее как «Google Maps с сюжетом» — вместо статичных картинок игра использовала панорамы, которые можно было разглядывать со всех сторон. Но если на Google Maps можно глядеть лишь на улицы городов, то здесь перед глазами игрока открывался совершенно удивительный мир.

В качестве основы Сокаль выбрал одну из историй об инспекторе Канардо, под названием L'Amerzone, вышедшую в 1986 году. Правда, из комикса было взято немного. В оригинале действующими лицами были животные, но Сокаль недрогнувшей рукой отправил весь зоопарк в мусорную корзину. Он всегда предпочитал серьезный стиль, поэтому антропоморфных уток, свиней и собак сменили обычные люди, а на место крутого Канардо пришел безымянный доходяга-журналист, который по наводке старого профессора зоологии отправляется на поиски затерянной страны Амерзонии.

Цель была простой — утешить старика, вернув на место похищенное им полвека назад последнее яйцо вымершей птички. Однако сюжет и потрясающий дизайн игры сделали свое дело. Игроки с удовольствием слонялись по неизведанным джунглям, восхищались пейзажами и дивными устройствами типа летающей подлодки «Гиперглот», носились с яйцом как... курица с яйцом, решали головоломки и смотрели очень впечатляющие по тем временам ролики. Игра стала хитом и разошлась тиражом более миллиона копий, а Сокаль официально сделался разработчиком игр.

Из Сибири с любовью

Боссы Microids были довольны успехами своего нового сотрудника. Еще бы, без всякого опыта создания игр, только за счет своего таланта Сокаль вытянул едва не загнувшийся проект! Во время работы он показал себя грамотным руководителем и геймдизайнером, а также мастером на все руки — занимался графикой, писал сценарий и диалоги, прорабатывал персонажей и дизайн игрового мира. Сразу после окончания работы над Amerzone руководство Microids заманило Сокаля на создание нового проекта.

Действие Amerzone происходило в вымышленном уголке земли, затерянном мире с уникальной флорой и фауной. В следующей игре Бенуа Сокаль хотел увлечь игрока в столь же загадочный и неизведанный край, но куда? И тут его взор обратился к России: в мире, где на карте не осталось белых пятен, в мире без

«Сибирь». Дизайн Сокаля не любит привлекать внимание: приглушенные цвета, отсутствие контраста. Все нацелено на создание атмосферы — тихой, спокойной и загадочной, как и подобает квесту.

Квесты — дело не мужское

Сокаль любит ставить на главные роли женщин — по его словам, это позволяет списать многие сюжетные ходы на женскую слабость. Например, в его играх персонажи регулярно требуют от героя выполнить какую-нибудь глупую работу.

Мужик в таком случае нанес бы, как выражаются юристы, пару-другую «повреждений мягких тканей лица и костей лицевого черепа с нарушением целостности кожных покровов», и на этом квест кончился бы. А женщине приходится стараться, бегать по всем уровням, словно пчелке, собирать предметы, решать головоломки.

тайн и секретов именно Россия оставалась для жителей западных стран настоящей «терра инкогнита».

Сокаль вспоминает, что на него произвели большое впечатление виденные по телевизору репортажи с территории бывшего СССР. Высохшее Аральское море с останками кораблей стало прообразом Аралбада, шахты Комколзграда наполнены «развесистой клюквой» в виде гигантских металлических фигур с серпами, и даже французская деревенька носит гордое советское имя Владилена (производное от имени вождя пролетариата).

Да и сама игра совсем не случайно получила название **Syberia**, что созвучно со словом Siberia («Сибирь»). Собственно, наши локализаторы так эту игру и назвали, хотя правильнее было бы «Сиберия» — именно так назывался таинственный остров, который ищут главные герои игры.

Завязка сюжета, как и в прошлый раз, была очень простой: компания поручает девушке-юристу Кейт Уокер отправиться в Европу, чтобы купить фабрику игрушек. Однако поиски пропавшего владельца заведут молодую американку на территорию бывшего СССР, а затем и на заснеженные просторы Сибири.

Разработкой Syberia занялась внутренняя студия издательства Microids, расположенная в Канаде, в то время как Сокаль жил во Франции и не горел желанием переезжать на пару лет в чужую страну. Пришлось налаживать рабочие отношения с помощью интернета. Идеи обсуждались через почту, а концепт-арты, демонстрирующие его мысли по графике и дизайну, загружались прямо на сервер студии.

Продолжение следует

Хотя на сей раз у Сокаля был опыт в создании игр и целая студия профессиональных разработчиков в придачу, все закончилось точно так же, как с Amerzone: деньги вышли, все отпущенные сроки миновали, а игра была готова только наполовину. Разумно рассудив, что долгострой никому не нужен и что половина чего-то лучше, чем целое ничего, Сокаль на скорую руку соорудил концовку и... отправил игру в печать.

Как и в случае с Amerzone, сюжет и дизайн, рожденные талантом Сокаля, решили дело — квест Syberia стал одним из культовых представителей своего жанра. История просто брала игрока за шиворот и макала головой в потрясающую атмосферу игры до тех пор, пока он не приобщался к прекрасному. Поэтому после релиза Syberia команда взялась за окончание путешествия Кейт по заснеженной России навстречу мифической Сиберии, чудесной теплой страны посреди льда и морозов, страны, где до сих пор живет много-много диких мамонтов.

Хотя **Syberia 2** была лишь завершением первой части, игрокам об этом сказать забыли, да и магическая цифра «2» в названии подкузьмила. Критики вдоволь попинали игру за вторичность, и причины были веские. Первая игра предложила новаторский для квестов подход к графике, совмещавший трехмерные объекты и персонажей и двумерные задники, — сам Сокаль в шутку называл такую картинку 2,75D. Но рынок стремительно развивался, и на фоне шикарных **Doom 3**, **Half-Life 2** и **Far Cry** даже знаменитые пейзажи «от Сокаля» уже смотрелись слегка архаично. Отсутствие нововведений, пропавший фактор новизны и необходимость знать события первой части делали Syberia 2 скорее аддоном, чем самостоятельным проектом.

Тем не менее Syberia 2 оставалась прекрасной игрой, а продалась даже успешнее оригинала. Став признанным мэтром жанра квестов, Сокаль решает оставить издательство Microids, прихватив оттуда самых ценных сотрудников. Вместе с ними он создает новую студию **White Birds Productions**.

Аралбад — город, созданный Сокалем под впечатлением от пустынного кладбища кораблей Аральского моря.

Сокаль, он и в Африке Сокаль. В Paradise его рука заметна сразу: сонные пыльные улочки, безлюдные восточные дворцы, таинственные уголки дикой природы с неведомыми животными.

Не ходите, дети, в Африку гулять

Толком не известно, что заставило Сокаля пуститься в свободное плавание. Может быть, руководство не давало ему достаточно творческой свободы? Эта гипотеза имеет право на жизнь, ведь при согласовании работы со своим следующим издателем, компанией **Micro Applications**, он поставил категоричное условие о невмешательстве в процесс разработки. В результате новая игра мэтра, квест **Paradise**, при внешней похожести на предыдущие работы сильно от них отличалась.

С первого взгляда Paradise можно принять за ту же Syberia, только из промерзшей России место действия перенеслось в знойную Африку. Вымышленная страна Морения, где бушует революция; подбитая средствами ПВО принцесса; дворец в виде утыканного пушками линкора; злобные революционеры; загадочные аборигены с примитивной культурой; традиционно потрясающие пейзажи, сдобренные анимацией. Казалось бы, беспроигрышный вариант.

Однако по мере прохождения становилось ясно, что африканский рай отличается от сибирской тундры не только внешне. Paradise был гораздо сложнее и хардкорнее — более трудные головоломки, пиксель-хантинг, сюжет, поднимающий глубоко философские вопросы, длинные пространные диалоги, недосказанности, неясные аллюзии... Все это само по себе не плохо, могла бы получиться хорошая игра, что называется, «для своих», но время, время...

Paradise вышел в 2006 году, когда устарели даже традиционные квесты в духе Syberia, а уж с хардкорностью разработчики и вовсе опоздали лет этак на десять. Пока пресса пела хвалу **Fahrenheit**, Сокаль по-прежнему заставлял гонять трехмерных персонажей по статичным задникам с разрешением 800x600 пикселей.

Не удивительно, что большинство игроков его не поняло. Или не захотело понять. Потому что замороченный сюжет еще можно принять за «авторское видение», а вот необходимость по десять раз возвращаться на локацию и отыскивать там новые активные зоны размером в пару пикселей — это уже явное издевательство. Попытка повторить успешный рецепт «Сибири» провалилась, а значит, пора было искать что-то новое.

Тонет-тонет, не потонет

Пока прошедшие Paradise игроки со словами «Сокаль, ты не прав!» гневно грозили кулаками в сторону Франции, на конвейере студии White Birds Productions готовилась к выходу пара новых квестов. Спустя год после Paradise выходит **Sinking Island**, и уж тут-то игрокам не пришлось жаловаться на недостаток нововведений. Взамен традиционной адвенчуры мэтр выдал на суд фанатов настоящий детективный триллер в духе Агаты Кристи.

В Sinking Island Сокаль решил отойти от привычной схемы геймплея и сделать полицейский квест: трупы, улики, допросы... Опа, второй труп. Эй, я еще с первым не закончил!

Вместо традиционной сказочной истории и не менее традиционной женской героини, порхающей среди чудесных пейзажей и запускающей разные стимпанковские девайсы, мы оказываемся в шкуре сурового детектива Джека Норма. Он не страдает амнезией, не ищет мифическую страну с мамонтами, а просто делает свою работу, расследуя причины появления на пляже трупа местного миллиардера. Делает он это скучно и крайне дотошно, скрупулезно собирая и подшивая к увесистому делу улики, а потом раскалывая пытающихся врать и юлить свидетелей, словно спелые орехи.

Зато место действия игры скучным не назовешь: это остров с гигантской башней, выстроенной покойным, который мечтал открыть в ней шикарный отель. Однако природа спутала все карты — остров начал медленно погружаться под воду, и о посетителях пришлось забыть. Чтобы добавить перчику, разработчики обрушили на остров сильный шторм. В легком режиме шторм служит лишь декорацией, но на максимальной сложности он устраивает игроку настоящую гонку, заставляя решать задачи как можно быстрее, иначе наступающий океан затопит локацию и уничтожит все незамеченные улики.

Если Paradise был старомодно хардкорен, то Sinking Island оказался вполне дружелюбным. Однако же отход от традиционной схемы стал фатален: разработчики не справились с реализацией нового геймплея, сделав его слишком линейным и занудным, а допросы были омрачены на редкость бездарной игрой актеров. Новаторские идеи тоже не прижились. Режим реального времени на этапе первого прохождения резко увеличивал сложность игры, а второе прохождение, благодаря полной линейности, выходило не слишком интересным.

Сюжет, который, по идее, должен был стать для Сокаля возвращением в его блистательное прошлое, когда он писал полицейские истории про Канардо, в рамках игры выглядел тривиально. Атмосфера в стиле ар-деко, как всегда, была великолепна, но даже тут имелось одно «но»: как раз в то время вышел **BioShock**, выполненный в таком же дизайне. Понятно, что это простое совпадение, однако в глазах рядового игрока мир Sinking Island изрядно потускнел и потерял свою оригинальность.

Конец?

Sinking Island был последней на сегодняшний момент игрой Сокаля. Следующая игра студии White Birds, фантастический квест **Nikopol: Secrets of the Immortals**, была создана уже без его участия. Обе эти игры нельзя назвать провальными: вполне крепкие квесты, в чем-то даже весьма неплохие, но они явно не соответствовали требованиям современной аудитории. Какое-то время студия пыталась приспособиться к меняющимся условиям рынка, выпуская казуалки для мобильных платформ и портативов.

Некоторые из них пользовались успехом — так, например, tower defense **Babel Rising** только на iOS разошелся тиражом в 160 тысяч копий, а на Nintendo DS неплохо продавался квест **Crime Scene**. Но амбиции Сокаля были куда выше. Студия вынашивала планы по созданию большого проекта **Aquarica**. Точнее, даже двух проектов — анимационного фильма со Скарлетт Йоханссон в главной роли и одноименного квеста. Для написания сюжета Сокаль пригласил в помощь своего коллегу, бельгийского художника Франсуа Шуитэна, имеющего опыт в киноиндустрии. На вид, на ощупь и даже на вкус сценарий «Акварики» был удивительно схож со сценарием «Сибири».

Есть и диковинные устройства (чего стоит собранный из обломков корабль), и загадочные движущиеся острова в океане, а вместо мамонтов — гигантские мамонтовые киты, которые, по старой легенде, раз в сто лет пробуждаются ото сна, чтобы уплыть на север и дать потомство. И вдобавок ко всему — дружная компания колоритных персонажей в поисках приключений, дайвинг, парусные гонки, рыбалка, штормы, закаты и прочие прелести морской романтики. Ей-богу, та же «Сибирь», только на воде, что логично: снег уже был, жаркая пустыня тоже, пора и в океан окунуться.

Все шло хорошо, но к концу 2010 года случилась знакомая по всем прежним проектам Сокаля история — кончились деньги. Только на этот раз уже не было издателей, которые могли растянуть бюджет, не было добрых инвесторов, которые прискакали бы на белом коне и спасли всех от банкротства. Студии пришлось отменить все находящиеся в разработке проекты, и в 2011 году White Birds Productions закрыла свои двери.

И вся грудь в орденах.

Игры Бенуа Сокаля получили множество наград, однако и сам автор сумел отличиться парой орденов, да таких, которые простым разработчикам и не снились. В 2002 году Бенуа Сокаль получил титул «Человек года» на церемонии вручения премии **Phoenix Award**. В 2006 году он стал кавалером французского ордена Искусств и изящной словесности — сказалось удачное участие в продвижении «девятого вида искусства».

А в 2007 году на своей родине он стал кавалером ордена Леопольда II, который вручается самим королем Бельгии в знак признательности и за особые заслуги. Вот только на игровых мероприятиях о Сокале, увы, вспоминают не часто, но ничего — все еще впереди.

В бой идут одни старики

Жаль, конечно, мамонтовых китов, но нет худа без добра — возможно, именно банкротство студии побудило Бенуа Сокаля согласиться участвовать в разработке **Syberia 3**. Издательство Microids уламывало его на новую игру еще с 2009 года. Сокаль был не против, но требовал, чтобы это был действительно серьезный крупнобюджетный проект, а не попытка подоить известный бренд.

Microids была согласна на все, ведь именно сотрудничество с Сокалем принесло ей известность. К сожалению, затея сорвалась: как раз в это время в Microids менялось руководство: компанию со всеми ее потрохами купило французское издательство **Anuman Interactive**. Прежние договоренности потеряли силу, и с Сокалем пришлось договариваться заново, но того, похоже, не устраивали новые условия сделки.

Время шло. Сначала релиз перенесли на 2011 год, затем стало известно, что разработку даже не начали из-за недостатка финансов. Долгое время новостей не было вообще, и только в конце прошлого года все наконец устроилось. Anuman Interactive заключила с Бенуа Сокалем договор о написании сценария для Syberia 3, заново анонсировала игру и даже вернула Эллиота Грассиано, одного из руководителей старого Microids, поставив его на место руководителя проекта.

Syberia 3 должна выйти через год-два, и слухи о ней ходят самые разные. Но вместо того, чтобы собирать сплетни, мы дождались, когда Сокаль приедет в Москву на фестиваль комиксов «КомМиссия-2013», а затем обстоятельно с ним побеседовали, расспросив о самых разных вещах: о том, правда ли, что на сей раз игроков отправят на радиоактивные просторы Чернобыля, о мамонтах и мутантах, о судьбе заброшенной «Акварики» и о том, что есть самое важное при создании хорошей игры.

Знакомьтесь, Бенуа Сокаль!

Ваша самая знаменитая игра, Syberia, стала популярной в том числе и потому, что в свое время покорила сердца чуть ли не всех женщин планеты. Если в середине двухтысячных девушка проходила игру, то почти наверняка это была «Сибирь». Как вам удалось этого достичь, поделитесь секретом?

Дело в том, что благодаря комиксам я умею вызывать у женщин слезы на глазах. Мой учитель и мэтр в сфере комиксов Уго Пратт — не знаю, известен он в России или нет, — сказал мне одну вещь: «У тебя все получится, если ты научишься заставлять женщин плакать». Я делал это в комиксах, а затем применил этот опыт при создании игры.

Анонс третьей «Сибири» состоялся еще в 2009 году, много говорили о вашем участии в проекте, но затем все заглохло. В ноябре 2012 года прозвучал новый анонс. Теперь уже все серьезно?

Да, готов подтвердить. Полгода назад действительно началась работа над новой «Сибирью». Что касается более ранних заявлений, то я их на самом деле никогда не делал. Очень многие люди говорили от моего имени, но сам я в этом не участвовал.

Действительно, была идея начать разработку игры, все мы пополнились энтузиазмом, но нас постоянно преследовали проблемы. То не хватало взаимопонимания с издателем, то не придумывалась интересная концепция, и только сейчас все наконец устроилось, и мы смогли приступить к работе.

Тонущая башня-гостиница, построенная эксцентричным миллиардером. Первая задача — раскрыть дело, вторая — убраться с острова живым.

Помощи полиции можно дождаться только с воздуха...

«Мне очень хотелось стать первым, кто создаст трехмерную модель мамонта», — говорит Сокаль.

Пока «Акварика» существует только в виде набросков. Будем надеяться, что они не пропадут втуне, — шансы на выход фильма еще есть.

Первые две части «Сибири» позиционировались как единое произведение, которое пришлось распилить пополам, придумав промежуточный финал. Правда ли это, и как тогда обстоят дела с третьей частью? Это прямое продолжение или самостоятельная история?

Да, так и есть. Был один сюжет и единый проект, который пришлось разделить на две части, потому что игра получалась слишком длинной. Третья же часть станет совершенно новой историей.

Чтобы играть в нее, не нужно будет знать сюжет предыдущих частей. Хотя главной героиней, как и прежде, будет Кейт Уокер, и мы, безусловно, сделаем какие-то отсылки к исходной «Сибири». Но я хочу еще раз подчеркнуть, что это будет самостоятельное произведение, не зависящее от двух первых частей.

Слухи в интернете говорят, что третья часть начнется на том моменте, на котором закончилась вторая. Судя по всему, это все-таки неправда?

И да, и нет. Третья часть начнется с исчезновения Кейт. В ее родном Нью-Йорке начинаются поиски: ее ищет полиция, родственники, но никто не знает, куда она делась. При этом могу сказать лишь, что в Нью-Йорк она не вернется. Как и раньше, действие развернется в мистической вселенной Сибири — ну а подробности я, конечно, пока утаю.

На презентации вы упомянули, что при создании третьей части вдохновлялись Чернобылем. А вы сами там бывали? И если нет, то собираетесь ли съездить?

Скажем так, я бывал на Украине, хотя до Чернобыля не добрался. Но, если понадобится, обязательно съезжу. Просто порой все тайное и скрытое гораздо интереснее, чем то, что ты видел на самом деле. И иногда лучше просто представлять, чем описывать уже существующую реальность.

Вот как оно сейчас на Украине? Масса людей предлагают свои услуги в качестве гида в Чернобыль. Это налаженный бизнес, есть туристические фирмы, которые проводят групповые экскурсии. Набирается группа, садится в автобус, а гид подробно рассказывает, что и как. Мне же это совершенно не интересно. Это вовсе не то, чего я жду.

С другой стороны — я набираю массу материалов из разных источников. Все, что касается Чернобыля, мне интересно, я за этим слежу. Я смотрю документальные фильмы, которые есть на эту тему, читаю беллетристику и статьи, которые появляются во французской прессе. Кроме того, во время поездки на Украину я много общался с людьми, которые там побывали. Кстати, а вы там были?

Да, доводилось.

И как?

Сильно отличается от постапокалиптических картин в духе «Сталкера». Сейчас это скорее огромный заповедник с дикими животными, где все заросло лесом.

Да, именно это я и слышал. Готовясь к работе и изучая материалы, я узнал, что ученые установили: животные, которые там сейчас живут, совершенно здоровы, а генетическим мутациям подвержены только мигрирующие животные — ласточки, например, и другие перелетные птицы. Однако те животные, что обитают там постоянно, сумели приспособиться. Чего я боюсь, так это чтобы украинское правительство не устроило на этом месте склад радиоактивных отходов.

Хотя Сокаль не участвовал в создании Nikopol: Secrets of the Immortals, именно он обратил внимание на работы своего коллеги Энки Билала, что и стало причиной появления игры.

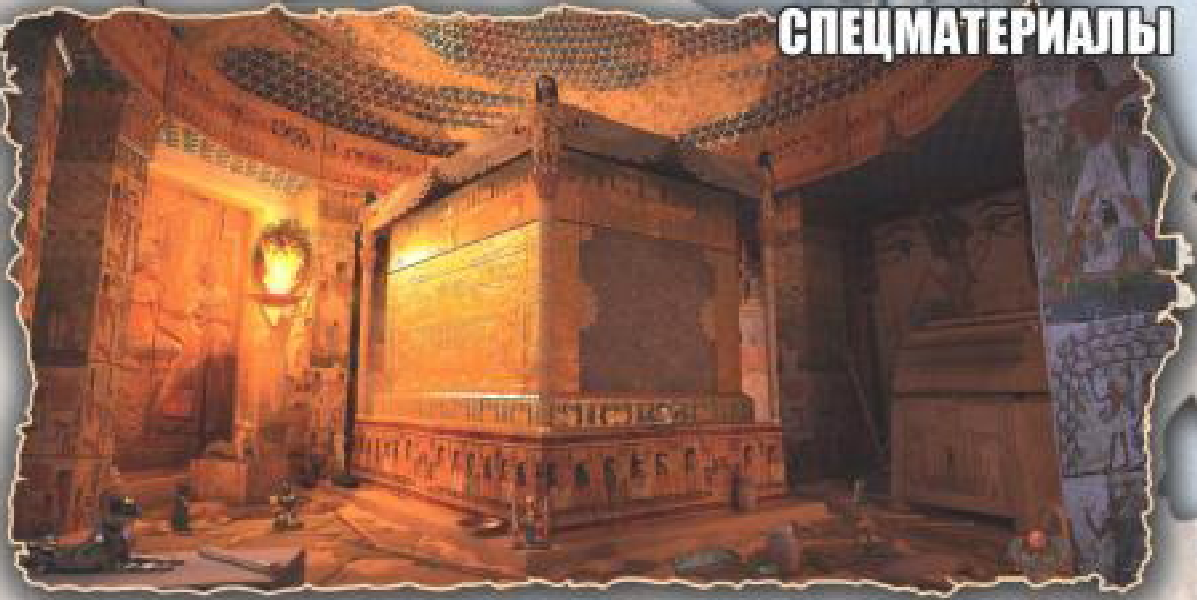
Идеи Сокаля кочуют из одного его произведения в другое. В Sinking Island есть плот, собранный из подручных материалов, а в «Акварике» — корабль, собранный из обломков других судов.

Последнее приключение

Последним игровым творением Сокаля считается Sinking Island, хотя формально это не совсем так. На самом деле он приложил руку к созданию еще одной игры. Правда, совсем немного. Пару лет назад White Birds Productions выпустила квест **Secret Legacy: A Kate Brooks Adventure**, причем главную героиню для игры создал именно Сокаль.

Игра получилась проходная, хотя, казалось бы, все при ней: найденное во время уборки бабушкино письмо про сокровище, поездка в Египет, исследование древних руин, охота за кладом. Графика была отличная — яркие, цепляющие глаз картинки с массой деталей, словно взятые из фильмов про приключения Индианы Джонса...

Подвел, как всегда, тривиальный и не слишком сбалансированный геймплей и еще малое время прохождения. В 2011 году игра вышла на PC, а мобильную версию выпустили только год спустя, уже после кончины White Birds Productions.



Мы тоже надеемся, что этого не произойдет. Но вернемся к вашему творчеству. Скажите: почему все-таки мамонты?

Прежде всего, мне очень хотелось быть первым, кто создаст трехмерную модель мамонта. Дело в том, что к тому моменту уже оцифровали почти всех: динозавров, гигантских обезьян и вообще всех вымерших животных — кроме мамонтов. Даже «Титаник» оцифровали, а для меня он приравнивается к вымершему животному. И я вдруг понял, что мамонтов-то нет. И мне очень захотелось сделать правдоподобного трехмерного мамонта.

Ну а во-вторых, мне нужен был какой-то символ для игры, а поскольку речь шла о Сибири, мамонт на эту роль подошел как нельзя лучше. Начав изучать материалы, посвященные мамонтам, я неожиданно выяснил, что последние мамонты вымерли совсем не так давно. Они чудесным образом сохранились на острове Врангеля в северной Сибири.

Самое интересное, что эти мамонты были крохотными. Дело в том, что на островах всегда происходит сокращение размеров, — кушать-то нечего. И мамонты из поколения в поколение все уменьшались и уменьшались, пока в итоге не стали размером с пони.

Еще один интересный факт о мамонтах — аборигены представляли их гигантскими кротами. Они находили останки мамонтов исключительно под землей и поэтому считали их подземными животными.

А откуда в принципе взялась любовь к зимней романтике?

Очень сложно сказать. Может быть, все дело в том, что у меня украинские корни. Это, конечно, не совсем северная страна, но она уж точно не солнечный средиземноморский рай. И вообще мне всегда нравились огромные пустые пространства, неизведанные земли. Поэтому действие многих моих книг и игр разворачивается где-нибудь в джунглях, пустынях или там, где полным-полно опасных дикарей, ядовитых змей и насекомых.

Не знаю, может быть, это идет из детства. Я всегда обожал приключенческие романы: Жюля Верна, комиксы про путешествия. Но если пытаться подойти к этому вопросу с философской стороны, скажу так: в наше время нет необжитых колоний, неоткрытых материков, нет белых пятен на карте. Мы изучили нашу планету, а до новых планет пока не добрались.

Но людям всегда нужно... Знаете, в английском языке есть очень точное слово «фронтир» — некое место, где все неизведанно и новые открытия случаются на каждом шагу. Вот и приходится выдумывать новые фронтиры, чтобы людям было куда отправить свое сознание. К тому же я прекрасно понимаю, что подавляющее число игравших в мою игру никогда в жизни не поедет в Сибирь. Поэтому я могу делать с ней все, что угодно, — все равно никто не проверит!

А что, по вашему мнению, самое главное в хорошем приключении?

Сценарий.

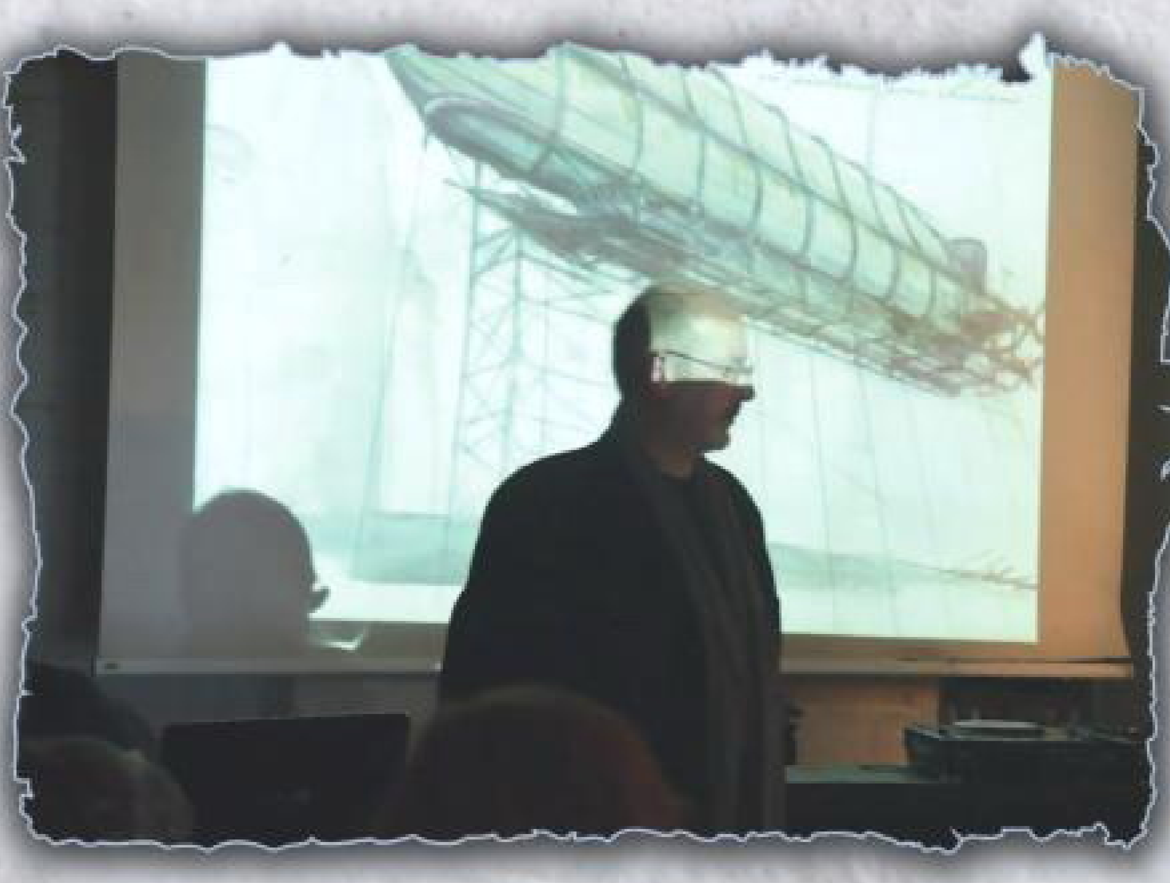
А как же визуальная часть?

Приложится. Если будет хороший сценарий — красивые картинки придут сами собой. Во Франции очень популярно высказывание французского актера Жана Габена. Когда его спросили, что нужно, чтобы снять хороший фильм, он ответил: «Три вещи: сценарий, сценарий и сценарий».

Что ж, время, отведенное на интервью, подходит к концу, но есть вопрос, который мы обязаны вам задать, иначе читатели нас не простят. Какая судьба постигла «Акварику»?

Этот проект был задуман мной и моим приятелем Франсуа Шуитэном, которого я знаю еще со школы. Задумали мы его буквально между делом; постепенно там что-то начало вырисовываться, но разработка игры так толком и не началась. Зато шансы сделать фильм на эту тему еще есть — как раз сейчас ведутся переговоры с молодым канадским режиссером Мартеном Вильнёвом, снявшим недавно фильм «Марс и Апрель». И сейчас мы втроем пытаемся понять, в каком направлении двигаться дальше. Но пока все находится на этапе предсценарных зарисовок.

Мне очень приятно, что в России выходят журналы по играм, и мне очень приятно, что вы тоже, как и я, считаете игры видом искусства. И я надеюсь, что терпение читателей «Игромании», которые ждут выхода третьей «Сибири», будет вознаграждено сполна! ■



На фестивале «КомМиссия-2013» Сокаль рассказывал про свои игры, в том числе и про Syberia 3.

Дмитрий Злотницкий

DRAGON AGE: МИР ТЕДАСА. ТОМ 1

Шикарный путеводитель по вселенной Dragon Age

- **Издательство:** Белый единорог
- **Язык:** русский
- Твердый переплет, 184 стр.

Оценка: 5/5

Богато иллюстрированные книги по мотивам игр, будь то художественные альбомы или энциклопедии, регулярно выходящие на Западе, до наших палестин, к сожалению, пока добираются очень редко. Одним из редких исключений стал альбом «Искусство вселенной Mass Effect», содержавший сотни концепт-артов к трем играм сериала с комментариями самих разработчиков.

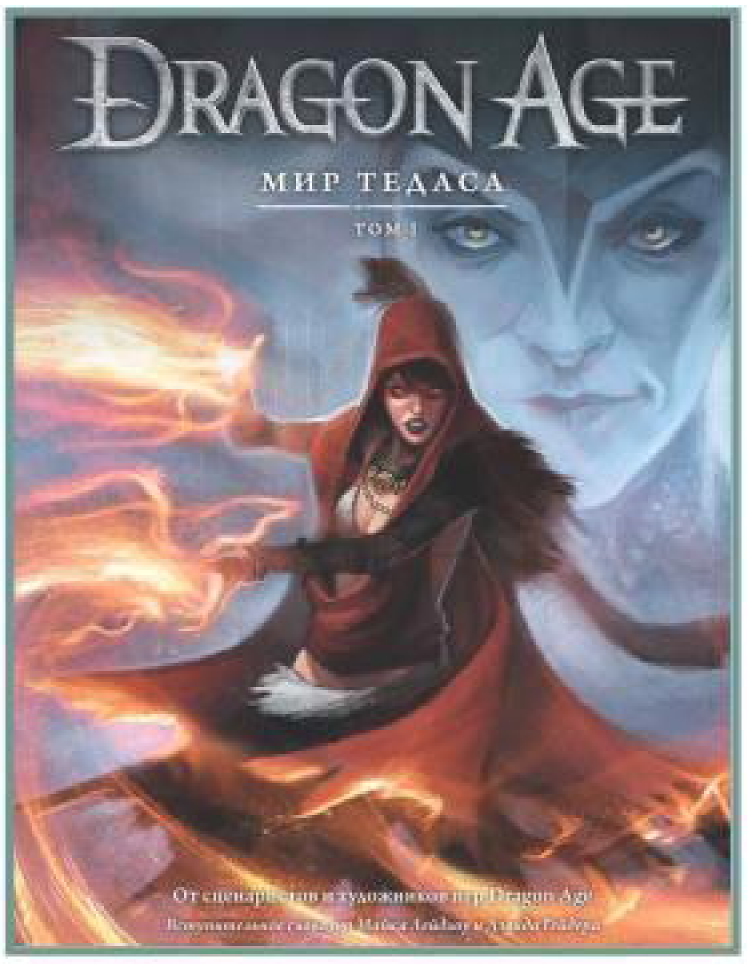
Книга вышла на русском языке в прошлом году и была своего рода проверкой — найдутся ли в России покупатели для такого издания. Эксперимент, судя по всему, оказался достаточно успешным. По крайней мере, уже через несколько месяцев издательство «Белый единорог» начало собирать предзаказы на иллюстрированную энциклопедию по вселенной Dragon Age. Весной нынешнего года первый том «Мира Тедаса» появился на английском, а уже в середине лета подоспела русскоязычная версия книги.

Подобно «Искусству вселенной Mass Effect», это дорогое крупноформатное издание с массой красивых иллюстраций, которое станет настоящим украшением геймерской коллекции. Но вот по содержанию «Мир Тедаса» заметно отличается от артбука по Mass Effect, причем в лучшую сторону. В последнем текста было кроган наплакал — примерно по абзацу на страницу. А вот книга по Dragon Age уже не просто красочный альбом — это действительно самая настоящая энциклопедия, содержащая массу информации об игровой вселенной.

На страницах книги поклонники Dragon Age найдут подробный рассказ об истории и традициях местных народов, государств и религий, о великих личностях и монстрах Тедаса, о различных видах магии и секретах Тени... Конечно, с чудовищами и волшебством Dragon Age мы и так знакомы не понаслышке, да и о том, как нация эльфов пришла в упадок, откуда взялись порождения тьмы или почему простые люди не доверяют магам, легко можно было узнать и из игр. Но даже те, кто были очень внимательны и дотошливы при их прохождении, найдут в «Мире Тедаса» немало интересного.

Прежде всего это касается стран Тедаса, которые нам пока посещать не доводилось. Хотя ни первую, ни вторую часть Dragon Age нельзя назвать маленькими играми, в них мы успели побывать только в Ферелдене и Вольной Марке. Достаточно взглянуть на подробную карту Тедаса, чтобы убедиться — эти две страны занимают лишь малую часть континента. Мы еще не бывали ни в зловещей империи Тевинтер, ни в пышном Орлее, дворянство которого превратило заговоры и интриги в настоящее искусство, ни в опустошенном порождениями тьмы Андерфелсе, ни на родине прекрасной пиратки Изабеллы Ривейне, где царит матриархат… Близко познакомиться с этими государствами у нас пока случая не было, и «Мир Тедаса» позволяет узнать, какие такие там царят порядки и нравы, кому в них принадлежит власть и какие опасности могут поджидать тех, кто решит туда заглянуть. А нам в скором времени предстоит наведаться как минимум в пару из этих стран. Орлей должен стать основным местом действия Dragon Age: Inquisition, да и в Тевинтере, по слухам, мы побываем.

Вдобавок «Мир Тедаса» наглядно демонстрирует, какую громадную работу проделали сценаристы BioWare. Первая игра серии появилась менее пяти лет назад, а вселенная Dragon Age уже прописана не менее глубоко и детально, чем многие фэнтезийные миры, существующие куда дольше.



Немного разочаровывает разве что отсутствие комментариев самих авторов о том, как рождался Тедас. Только в кратком вступлении сценарист Дэвид Гейдер упоминает, что гномы превратились в завзятых интриганов, а эльфы оказались гонимым народом, потому что ему хотелось использовать привычные для фэнтези атрибуты, но при этом не ограничиваться простым заимствованием. А Церковь Андрасте стала ответом на вопрос, что если бы основоположником христианства стал не кто-то вроде Иисуса, а личность, похожая на Жанну д'Арк.

Если бы такие комментарии сопровождали весь текст книги, цены бы ей не было. Впрочем, вполне возможно, эту информацию авторы приберегли для второго тома. Пока не объявлена дата его выхода даже на Западе, но, когда он появится, будем надеяться, что «Белый единорог» выпустит его столь же качественно и оперативно, как первый. Хотелось бы, чтобы подобные издания выходили в России как можно чаще.

ПЕРВОМУ ИГРОКУ ПРИГОТОВИТЬСЯ

Киберпанковская антиутопия в геймерском стиле

- **Автор:** Эрнест Клайн
- **Издательство:** АСТ
- **Язык:** русский
- Твердый переплет, 480 стр.

Оценка: 5/5

Новеллизации громких игр выходят, в том числе и в наших краях, с завидной регулярностью. А вот фантастические романы, написанные геймерами для геймеров и про геймеров, да еще на высочайшем уровне, встречаются нечасто. К этой редкой породе книг принадлежит «Первому игроку приготовиться», ставшая литературным дебютом сценариста Эрнеста Клайна. Роман вышел на Западе в 2011 году и с ходу произвел настоящий фурор. Он моментально стал хитом, удостоился престижной премии Prometheus, а компания Warner Bros. — еще даже до появления книги на прилавках — приобрела права на экранизацию. Мы давно обратили внимание на этот необычный роман и в прошлом году посвятили ему отдельный спецматериал, а также пообщались с самим автором (читайте в «**Игромании**» **№ 181**). Наконец, спустя два года после публикации на английском, роман Клайна вышел и на русском языке, что дает нам отличный повод поговорить о нем еще раз — благо книга этого полностью заслуживает.

Роман переносит нас в 2044 год. Всю планету накрыла затяжная экономическая депрессия, города превратились в людские муравейники, миллионы людей проводят большую часть жизни в виртуальной реальности, а служащие крупных корпораций мало чем отличаются от рабов. В общем, наступил полный киберпанк. Но насколько неприглядна реальность, нарисованная Клайном, — настолько же уютна и притягательна придуманная им виртуальная реальность OASIS.

Изначально это была всего лишь революционная игра, созданная гением-одиночкой Джеймсом Холлидэем, образ которого навеян Ричардом Гэрриотом и эксцентричным изобретателем Говардом Хьюзом. Благодаря продвинутому шлему виртуальной реальности — эдакому Oculus Rift на стероидах — OASIS обеспечивала невиданный дотоле эффект погружения в игровой мир. OASIS озолотила своего создателя и очень быстро превратилась из простой игры в полноценную виртуальную среду, которая заменила интернет. И она стала не просто новой деловой и информационной сетью, но и настоящим раем для гиков. На бескрайних просторах OASIS были воссозданы все мыслимые вымышленные миры — от далекой галактики до Азерота, — здесь можно обзавестись собственным гигантским боевым роботом или драконом и бесплатно ознакомиться с тысячами книг, комиксов, игр и фильмов.

Незадолго до смерти Холлидэй, сам гик и геймер до мозга костей, припрятал где-то в OASIS пасхалку и завещал все свое состояние и собственность тому, кто сумеет ее отыскать. Вооружившись загадочной подсказкой и биографией Холлидэя, миллионы пользователей, а также сотрудники могущественной корпорации, давно стремящейся прибрать OASIS к рукам, пускаются на поиски.

Не боясь испортить вам впечатление от книги, признаемся, что приз достанется главному герою — восемнадцатилетнему пареньку Уэйду Уоттсу, выросшему в бедности и посвятившему всю свою сознательную жизнь охоте на пасхалку. Этот секрет Полишинеля сам Клайн раскрывает уже в прологе романа. Тут, как во «Властелине Колец», важно не то, что в конце концов злополучное кольцо канет в недрах Роковой горы, а какой путь до этого прошли герои. И приключение их ждет совершенно необычное.

Квест, придуманный Клайном, состоит из серии загадок и тестов, справиться с которыми может только настоящий гик. Узнать намек на классический модуль Dungeons & Dragons, оказавшись в симуляции фильма «Военные игры», точно отыграть роль Дэйва или пройти OASIS-ремейк древнего платформера Black Tiger... Под стать испытаниям и герои. И Уэйд, и

другие пасхантеры — стопроцентные гики, воспитанные на фантастике и фэнтези восьмидесятых-девяностых годов прошлого века, ведь именно на ней вырос Холлидэй (читай — Клайн). Они с энтузиазмом спорят о фильмах и играх, которые знают буквально наизусть, о своих виртуальных альтер эго заботятся едва ли не больше, чем о собственном комфорте в реальном мире, постоянно цитируют любимую фантастику и именно на ее опыт опираются, сталкиваясь с реальными проблемами.

Именно то, что основные действующие лица «Первому игроку приготовиться» — такие же гики и фанаты, как те, кто будет читать книгу, придает роману особое неповторимое очарование. Клайн прекрасно понимает своих героев и разделяет их увлечения. Вот поэтому-то за похождениями Уэйда сотоварищи невероятно интересно наблюдать, пусть даже итог известен заранее.

«Первому игроку приготовиться» принадлежит к числу тех книг, читая которые моментально понимаешь, что автор живет на одной волне с тобой. Роман буквально пронизан искренней любовью к фантастике в целом и играм в частности, а потому в него очень сложно не влюбиться.

Александр Шаронов, Леонид Клюев, Артур Гилязов, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

НЕЗАВИСИМОСТЬ

APC SurgeArrest Back-UPS BE700G-RS

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Нагрузка:** 405 Вт / 700 ВА
- **Количество розеток:** 4 шт. (энергонезависимые), 4 шт. (фильтрация)
- **Время работы от батареи:** 3,9/15,1 минуты (при полной/половинной нагрузке)
- **Время зарядки:** 16 часов
- **Частота:** 50/60 Гц
- **Аккумулятор:** кислотно-свинцовый
- **Дополнительно:** RJ-11, RJ-45
- **Размеры:** 23x8,9x31,1 см
- **Вес:** 6,9 кг
- **Цена:** 3200 рублей

Бывает так, у главного босса осталось последнее деление жизни… и в этот самый момент в счастливую игровую виртуальность вмешивается суровая российская действительность со своим «кина не будет — электричество кончилось». Чтобы неполадки подстанций не приводили к ранней седине, надо пользоваться каким-нибудь современным источником бесперебойного питания — к примеру, **APC SurgeArrest Back-UPS BE700G-RS**. Вряд ли на нем удастся выдержать хотя бы один бой в Battlefield 3, но для решающего залпа по злодею времени хватит: производитель обещает 13 минут автономной работы при нагрузке 200 Вт.

Выглядит устройство просто. На прямоугольном корпусе в две ровные шеренги выстроились восемь розеток. Одна половина обеспечивает компьютер энергонезависимостью во время ЧП, вторая — защищает только от скачков напряжения. Дополнительно BE700G-RS способен обезопасить телефонную (RJ-11) и сетевую (RJ-45) линии.

Примечательна в ИБП функция «холодный старт», позволяющая запустить ПК, когда электричество уже не поступает. В список плюсов APC SurgeArrest Back-UPS BE700G-RS можно занести возможность горячей замены батареи, а также фирменное ПО, автоматически отключающее систему при окончании заряда.

ЭЛЕМЕНТ НОМЕР 36

Gigabyte Aivia Krypton

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB
- **Материал:** пластик, резина
- **Сенсор:** лазерный, 400-8200 dpi
- **Кнопки:** 12 шт. + колесико-кнопка
- **Размеры:** 6,7x12,8x4,1 см
- **Вес:** 110-149 г
- **Цена:** 2400 рублей

Линейка игровых мышек **Aivia** от **Gigabyte** удостоилась новой модели — **Krypton**, пришедшей на смену прошлогодней M8600 и позаимствовавшей у нее основные элементы дизайна, который высоко оценили наградой iF Product Design Award.

Выдали ее не случайно. Матовое покрытие Aivia Krypton с эффектом софттач отлично цепляется за ладонь, а симметричная форма позволяет управляться с противниками любой рукой. Продумали в Gigabyte и систему настройки веса — десять секций для грузов массой 1,8 и 5,3 грамма допускают 35 комбинаций. В довесок к мышке идут разные подошвы: тефлоновые накладки призваны обеспечить максимальную точность позиционирования, а круглые керамические блоки должны свести к минимуму силу трения на любой поверхности.

Думаем, после такого о том, что все десять дополнительных кнопок на **Krypton** поддаются программированию, а чувствительность лазерного сенсора разрешается варьировать от 400 до 8200 dpi, можно даже не упоминать. А вот о системе профилей и встроенной памяти пару слов скажем. Одновременно мышка способна работать с пятью вариантами настроек, а набортных 32 КБ флэша хватает на 70 макрокоманд.

К компьютеру обученная военной дисциплине мышь подключается USB-проводом длиной 1,8 метра. Для полного счастья грызуна можно поселить на фирменном коврике **Aivia Krypton Mat**.

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

LG 55EA9800

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 54,6 дюйма
- **Матрица:** OLED
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Углы обзора:** 178/178 градусов по горизонтали/ вертикали
- **Аудио:** 8.0, 40 Вт
- **Интерфейсы:** RCA (композитный), компонентный, 4x HDMI, S/PDIF-out, 3,5-мм джек, 3x USB 3.0
- **Дополнительно:** поддержка 3D Stereo, Smart TV, USB-проигрыватель, Wi-Fi
- **Энергопотребление:** 291 Вт
- **Размеры:** 122,7x79,9x19,2 см
- **Вес:** 17,2 кг
- **Цена:** 300 000 рублей

Лет так двадцать назад, производители телевизоров гордились тем, что сумели создать плоский кинескоп. Сегодня геометрия экранов вновь отклонилась от двухмерного измерения, правда, теперь в другую сторону. Для большего вовлечения зрителя в происходящее LG сделала дисплей **55EA9800** вогнутым.

Примечательна модель и по остальным параметрам. К трем стандартным субпикселям (красный, зеленый и синий) добавился еще и белый. Вкупе с OLED-технологиями это позволило добиться практически бесконечной глубины черного и ослепляющего блеска белого. Не обошлись и без модных функций: SmartTV, пассивное 3D Stereo и встроенный модуль Wi-Fi на месте. Для подключения источников сигнала LG предлагает четыре HDMI и по одному RCA, компонентному и антенному входу. На вывод звука стоят оптический разъем и 3,5-мм джек, а под накопители есть три USB 3.0.

Забавно, но при таких характеристиках корпус у новинки получился очень тонким — всего 4,3 мм. За это LG даже отхватила престижную премию Red Dot: Best of the Best.

ПЯТЬ ЦВЕТОВ

Apple iPhone 5c

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** iOS 7
- **Дисплей:** 4 дюйма (640x1136), IPS
- **Процессор:** Apple A6 (2 ядра, ~ 1,3 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32 ГБ
- **Камеры:** 1,2 Мп (фронтальная), 8 Мп (задняя, автофокус, HDR, стабилизация изображения)
- **Связь:** (модель A1529) GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, полосы LTE 1/2/3/5/7/8/20/38/39/40
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 1510 мАч
- **Размеры:** 12,4x5,9x0,9 см
- **Вес:** 132 г
- **Цена (рынок США):** 17 800 рублей (16 ГБ), 21 000 рублей (32 ГБ)

Еще в 2009-м **Apple** поняла — продавать нужно как минимум по два iPhone одновременно. Выпущенный тогда **iPhone 3GS** стал флагманом, а годовалый **3G** — моделью поддержки с более низким ценником. Год спустя подешевел уже сам **3GS**, уступив место **iPhone 4**, который, в свою очередь, подвинулся при выходе **4S**... ну а тот начали предлагать по сниженной цене с появлением **iPhone 5**. В нынешнем году все сложилось иначе. У iPhone 5s (буква стала строчной) тоже есть чуть менее дорогая альтернатива, но это не iPhone 5, а свежий **5c**.

Дисплей смартфона по традиции прикрывает стекло с олеофобным покрытием, а вот сзади и на торцах балом правит глянцевый пластик. Английская «c» в названии означает «color» (цвет), и последних на выбор аж пять штук: зеленый, синий, желтый, розовый и белый.

Аппаратно iPhone 5c схож с обычной «пятеркой»: здесь и фирменный чип A6, и 4-дюймовый экран Retina, и камера с разрешением 8 Мп, и фронтальный модуль на 1,2 Мп. Заметных отличий всего два. Во-первых, из-за более емкого аккумулятора заявленное время автономной работы возросло с 225 до 250 часов. А во-вторых, полосы пропускания LTE совпали с таковыми у нашей «тройки» операторов. Скорости, впрочем, возрастут лишь с релизом аппарата в России: по сообщению «Мегафона», LTE заработает на моделях A1507 и A1529.

НА ВЕС ЗОЛОТА

Apple iPhone 5s

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** iOS 7
- **Дисплей:** 4 дюйма (640x1136), IPS
- **Процессор:** Apple A7 (2 ядра, ~ 1,3 ГГц, 64-бит)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32/64 ГБ
- **Камеры:** 1,2 Мп (фронтальная), 8 Мп (задняя, автофокус, HDR, стабилизация изображения, slo-mo)
- **Связь:** (модель A1530) GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/ 1900/2100 МГц, полосы LTE 1/2/3/5/7/8/20/38/39/40
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 1560 мАч
- **Размеры:** 12,4x5,9x0,8 см
- **Вес:** 112 г
- **Цена (рынок США):** 21 000 рублей (16 ГБ), 24 200 рублей (32 ГБ), 27 500 рублей (64 ГБ)

Если iPhone 5c во всем, кроме цены, строит из себя саму бюджетность, то **5s** — вещица с претензией на шик. Начать с того, что, помимо привычных серого (он чуть светлее старого черного) и серебристого цветов, новинку можно купить в золотом исполнении.

Выделился смартфон и по части начинки. Он стал первым мобильным аппаратом на 64-битной платформе. И это не пустой звук: предустановленная iOS 7 получила той же разрядности ядро, драйвера, библиотеки и все стандартные приложения. Центральный и графический процессоры традиционно смонтированы внутри одного чипа, на сей раз — с идентификатором A7. На тему графики — имеется поддержка стандарта Open GL ES 3.0, а значит, есть смысл надеяться на картинку уровня Xbox 360 и PlayStation 3. В свою очередь, за обработку данных с датчиков движения теперь отвечает отдельный сопроцессор **M7**. LTE в России? Заработает после релиза, но только на моделях A1457 и A1530.

Сенсор основной камеры на треть прибавил в чувствительности, обзавелся увеличенной диафрагмой и научился снимать видео частотой до 120 кадров/с, позволяя создавать ролики с эффектом slo-mo. По соседству с модулем расположилась вспышка из двух светодиодов — холодного белого и теплого желтого.

Всякий, кто возьмет iPhone 5s в руку, обратит внимание на клавишу Home. Она больше не промаркирована, зато выполнена из сапфирового стекла и оснащена сканером отпечатков Touch ID. Последний дает возможность обойтись без пароля доступа к iOS, а также без ввода данных Apple ID при покупках в iTunes Store. И в том, и в другом случае достаточно приложить к кнопке палец.

В отличие от iPhone 5c с его 16 и 32 ГБ опциями, iPhone 5s доступен еще и в версии на 64 ГБ.

ВОСЕМЬ ОТТЕНКОВ БЕЛОГО

SteelSeries Apex Raw

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Корпус:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Переключатели:** мембранные
- **Интерфейс:** USB
- **Дополнительно:** подсветка, поддержка макросов
- **Размеры:** 50x22x3 см
- **Вес:** 1,2 кг
- **Цена:** 3000 рублей

Датская компания **SteelSeries** выпустила мембранную клавиатуру **Apex Raw**. Игровая направленность новинки определяется без труда: широкий упор для кистей, изменяемый угол наклона, жирный пробел, пара крошечных точек на клавише «W» и возможность заблокировать кнопку «Windows». В дополнение к этому идет функция Anti-Ghosting, позволяющая распознавать до шести нажатий одновременно, а также дополнительные клавиши.

Дюжина встала над рядом **F1-F12**, и еще пяток разместился в вертикальном столбце по левому борту. Все кнопки, естественно, программируемые и могут запоминать до двух назначений. Для управления мультимедийными приложениями SteelSeries выделила сочетания **Fn** с **F5-F12**.

Отметим, что «добавки» никак не сказались на стандартной раскладке: все буквы и команды на месте. Единственное, кому-то не понравится одноэтажный «Enter». Зато к подсветке не придраться — под каждой клавишей стоит белый светодиод.

Если возможностей новинки покажется недостаточно, в арсенале SteelSeries есть старшая модель с тем же названием, но без приставки Raw. Ее отличает разноцветная подсветка, дополнительный столбец программируемых клавиш слева, а также двухразъемный USB-хаб.

МОЛОТ

Razer Hammerhead Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** затычки
- **Динамики:** неодимовые, 2x 9-мм
- **Диапазон частот:** 20 — 20 000 Гц (наушники), 300 — 3000 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 106 дБ (наушники), -40 дБ (микрофон)
- **Импеданс:** 16 Ом
- **Соединение:** 2x 3,5-мм джек
- **Вес:** 12,5 г
- **Цена:** 3200 рублей

Считается, что игровые гарнитуры обязательно должны быть либо обхватывающими, либо как минимум накладными. В **Razer** думают по-другому, и модель **Hammerhead Pro** тому подтверждение, ведь выполнена она в формате обычных затычек.

Несмотря на скромные габариты, Razer удалось сохранить фирменный стиль. Корпус сделан из черного шлифованного алюминия с ярко-зелеными вставками. Того же цвета выбрали и кабель с плоским сечением. Длина его составляет 1,3 метра, но в комплекте есть двухметровый удлинитель, который пригодится в случае работы с компьютером. Отметим, что в стандартном варианте провод заканчивается комбинированным 3,5-мм джеком сразу на микрофон и звук, дабы подключиться к двухразъемным устройствам, придется использовать переходник, поставляемый с гарнитурой.

По технической части наушники получились нехарактерными для Razer. Если раньше ее модели всегда выходили с урезанным частотным диапазоном, то для Hammerhead Pro заявлен охват в 20 — 20 000 Гц для излучателей и 300 — 3000 Гц для приемника. Последний, кстати, расположен на кабеле, в паре десятков сантиметров от уха.

ТОЛЬКО ХАРДКОР

Cooler Master Elite 130

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** металл
- **Цвет:** черный
- **Типы материнской платы:** micro-ATX
- **Отсек 5,25 дюйма:** 1 внешний
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 2 внутренних
- **Слоты расширения:** 2 шт.
- **Вентиляторы:** 120-мм (на передней стенке), 80-мм (на задней)
- **Панель ввода/вывода:** 2х USB 3.0, USB 2.0, 2х 3,5-мм джек
- **Размеры:** 24х20,5х37,7 см
- **Вес:** 3,1 кг
- **Цена:** около 3000 рублей

Для тех, кому окончательно надоело смотреть на морально устаревшую графику консолей, **Cooler Master** выпустила корпус **Elite 130**, отлично подходящий для сборки своей собственной домашней приставки на базе обычного ПК.

В черный ящик с перфорированной поверхностью можно поставить материнку формата mini-ITX, воткнуть в нее Core i7-4770K и отправить на его охлаждение небольшую СВО, место для которой предусмотрено сразу за лицевой панелью. Рядом с кристаллом, в зависимости от модели чипсета, должны встать как минимум две планки оперативки. С видеокартой вообще разрешается не напрягаться. Несмотря на скромные габариты, Elite 130 готов приютить кусок дорогущего текстолита длиной 343 мм! Если что, топовый NVIDIA GeForce GTX TITAN занимает всего 267 мм. Не возникнет и проблем с инсталляцией накопителей. Инженеры Cooler Master предусмотрели два 3,5-дюймовых отсека и один трансформируемый 5,25". Что касается питания, то в Elite 130 влезают стандартные ATX-блоки любой мощности.

Напоследок отметим, на лицевой панели новинки разместились два USB 3.0 и столько же 3,5-мм джеков для подключения наушников и микрофона. К сожалению, о стоимости обсуждаемого чуда пока ничего не известно. Но учитывая, что прошлая модель — Elite 120 — оценивалась в 2500 рублей, думаем, за свежий вариант больше 3000 рублей не попросят.

БУДЬ МОБИЛЬНЕЕ!

Mad Catz R.A.T.M

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** беспроводная.
- **Интерфейс:** Bluetooth Smart (4.0)
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** лазерный, 25-6400 dpi
- **Кнопки:** 12 (10 программируемых) + колесико
- **Питание:** 2х AAA
- **Цена:** 4200 рублей

Компания **Mad Catz** известна в первую очередь своими необычными манипуляторами с изменяемой формой корпуса. Теперь ее еще будут знать как производителя ноутбучных мышей, ведь в ее ассортименте появилась модель **R.A.T.M**.

Все характерные черты серии остались на месте. Внешне грызун напоминает трансформеров из одноименного фильма: рубленые грани, куча отдельных панелей и с десяток программируемых кнопок. Длину мыша можно изменить — есть четыре положения с шагом 5 мм.

За перемещениями призван следить лазерный сенсор с настраиваемым разрешением (25-6400 dpi). За питание грызуна отвечает пара батарей типа AAA, а для соединения с компьютером/планшетом/телевизором используется интерфейс Bluetooth 4.0. Выбор, если честно, странный. Четвертый «синезуб» хорошо известен низким энергопотреблением, но по сравнению с той же «трешкой» он слишком медленный, так что профессиональные игроки, скорее всего, будут ощущать небольшие лаги.

НЕОБЫЧНЫЙ ГИБРИД

Samsung Galaxy S4 zoom

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.2.2
- **Дисплей:** 4,3 дюйма (540x960), Super AMOLED
- **Процессор:** двухъядерный (1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 1,5 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 64 ГБ)
- **Камеры:** 1,9 Мп (фронтальная), 16 Мп (задняя, автофокус, HDR, стабилизация изображения, 10x зум)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 900/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC, ИК-порт
- **Навигация:** A-GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 2330 мАч
- **Размеры:** 12,6x6,4x1,5 см
- **Вес:** 208 г
- **Цена:** 19 990 рублей

Samsung анонсировала гибрид смартфона и... нет, не планшета, а фотоаппарата — **Galaxy S4 zoom**. Пожалуй, эту новинку можно назвать самым продвинутым камерофоном из всех представленных на рынке.

Фотографические возможности Galaxy S4 zoom сравнимы со средним цифрокомпактом. Смотрите сами: 1/2,33-дюймовый сенсор, оптика с десятикратным зумом (24-240 мм в 35-мм эквиваленте), диапазон значений диафрагмы от 1/3,1 до 1/6,3 и ISO от 100 до 3200 единиц. Присутствуют и стандартные по нынешним временам функции: оптическая стабилизация изображения, HDR и панорамная съемка. Для записи видео предусмотрен режим 1080p.

Внешне Galaxy S4 zoom напоминает скорее фотоаппарат, чем смартфон. На задней стороне расположился выдвигающийся объектив, ксеноновая вспышка, небольшой выступ для удобного хвата и кнопка спуска на верхнем торце.

Не подкачал Galaxy S4 zoom и как мобильник. Он может предложить 4,3-дюймовый экран типа Super AMOLED с разрешением 540x960 точек, 1,5 ГГц двухъядерный процессор и 1,5 ГБ оперативной памяти. Пользователю доступно около 5 ГБ флэш-памяти из 8 ГБ, но ничто не мешает воспользоваться картой micro-SD — соответствующий слот в наличии.

АЛЮМИНИЕВЫЙ КУБ

Lian Li PC-D600

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Типы материнской платы:** E-ATX, ATX, micro-ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 9 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 3 внутренних
- **Отсеки 2,5 дюйма:** 6 внутренних
- **Слоты расширения:** 8 шт.
- **Вентиляторы:** 4x 140-мм (на передней стенке), 120-мм (на задней), 2x 120-мм (на верхней)
- **Панель ввода/вывода:** 4x USB 3.0, 2x 3,5-мм джек
- **Материалы:** алюминий
- **Цвет:** черный
- **Дополнительно:** два отсека, акриловые окна
- **Размеры:** 41,2x38,2x49,5 см
- **Цена:** не известна

Lian Li решила, что двухкамерными могут быть не только холодильники, но и компьютерные корпуса. Модель **PC-D600** разделена вертикальной перегородкой на два отсека: один из них предназначен для установки 5,25-дюймовых устройств (часть из которых можно заменить на 3,5" жесткие диски), а другой — непосредственно для начинки ПК.

Забавно, но при такой необычной компоновке в PC-D600 умещаются материнские платы вплоть до E-ATX, до семи вентиляторов и восьми карт расширения. Кроме того, в отсек с накопителями можно поставить большой радиатор СВО размером 140x420 мм.

Не забыли в Lian Li и про эстетическую сторону — на каждой из боковин, а также крыше разместили по прозрачному акриловому окну. На переднюю панель, помимо кнопок включения и перезагрузки, вывели четыре порта USB 3.0 и два аудиоразъема. Сам корпус по традиции изготовлен из алюминия.

ДВОЙНОЙ SONY-СТАЙЛ

Sony Xperia M dual

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.2
- **Дисплей:** 4 дюйма (480x854)
- **Процессор:** Qualcomm MSM8227 (2 ядра, 1 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Камеры:** 0,3 Мп (фронтальная), 5 Мп (задняя, автофокус, HDR, стабилизация изображения, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS HSPA+ 850/900/1700/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, DLNA, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 1750 мАч
- **Размеры:** 12,4x6,2x0,9 см
- **Вес:** 115 г
- **Цена:** 10 990 рублей

Sony наконец-то представила двухсимочный телефон — **Xperia M dual**. И пусть он не попал в список флагманов и стоит всего 10 990 рублей, аппарат получился достойный. На борту у него четырехдюймовый дисплей, двухъядерный процессор, гигабайт оперативки и 4 ГБ внутренней памяти. За графику отвечает чип **Adreno 305**, мощности которого вполне достаточно для прорисовки трехмерных аркад. Изюминкой же смартфона стала функция одного касания. Благодаря технологии NFC обмениваться контентом разрешается простым прикосновением двух мобильников.

Не подкачал и внешний вид — Sony Style на месте. Лицевая панель покрыта защищенным стеклом, задняя — пластиком, сбоку — серебристая кнопка блокировки. Цвет корпуса можно выбрать по вкусу: черный, белый, желтый или фиолетовый.

Бюджетность в Xperia M dual выдают низкое по сегодняшним меркам разрешение экрана в 480x854 точки и фронтальная камера на 5 Мп. А вот программная оболочка — самая современная: **Android 4.2** с приятными софтовыми бонусами от Sony.

КЛАССИКА

Fujifilm Instax mini 90 Neo Classic

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Видоискатель:** оптический
- **Размер фото:** 86x54 мм
- **Размер изображения:** 62x46 мм
- **Объектив:** выдвижной, 2 компонента, 2 элемента, f=60 мм, F=12,7
- **Выдержка:** 1/400 — 10 с
- **Вспышка:** встроенная, ксеноновая
- **Размеры:** 11,3x9,2x5,7 см
- **Вес:** 296 г
- **Цена:** 6500 рублей

Fujifilm продолжает расширять линейку «мгновенных» камер **Instax**. На этот раз в ассортименте появилась взрослая **mini 90 Neo Classic**. От своих собратьев с мультяшным стилем она отличается строгим серебристо-черным корпусом и крупным объективом. Правда, как и раньше, полученные фото ни в Facebook, ни в Instagram не выложишь, ведь главная фишка новинки — умение печатать фотографии сразу после спуска затвора.

Внутри аппарата стоит самый настоящий принтер, использующий специальную термобумагу с нанесенными на нее красками. Конечно, снимки вылезают не на А4, а на карточках размером 8,6x4,6 см, но и этого достаточно, чтобы повеселить друзей, заглянувших к вам на день рождения.

Одним печатающим устройством Fujifilm не ограничилась и добавила mini 90 Neo Classic несколько интересных возможностей. В список вошли двойная экспозиция, длинная выдержка, таймер и даже макросъемка.

К сожалению, несмотря на общую простоту аппарата, стоит он как хорошая «мыльница». За саму камеру придется отдать от 6500 рублей, а за набор из десятка листов специальной бумаги — 300 рублей.

ДЕШЕВО И ТОНКО

Ritmix RMD-785

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 7,85 дюйма (1024x768), IPS
- **Операционная система:** Android 4.1
- **Процессор:** Rockchip RK3188 (4 ядра Cortex-A9, 1,8 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Графика:** Mali-400 MP4
- **Накопитель:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD/micro-SDHC (до 32 ГБ)
- **Разъемы:** micro-USB, mini-HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n
- **Аккумулятор:** 5000 мАч
- **Камера:** 0,3 Мп (фронтальная), 2 Мп (задняя)
- **Размеры:** 20,1x13,8x0,8 см
- **Вес:** 350 г
- **Цена:** 5990 рублей

С первого взгляда **Ritmix RMD-785** кажется самым обычным семидюймовым планшетом. Но производитель определил несколько пунктов, которые должны нас заинтересовать. Новинка выделяется толщиной всего в 7,6 мм и оснащена емкой батареей на 5000 мАч, а также **Android 4.1** с чуть измененной графической оболочкой.

За работу последнего отвечает процессор **Rockchip RK3188**. Четыре ядра с ARM-архитектурой функционируют на частоте 1,8 ГГц и созданы по 28-нм техпроцессу. В играх их поддерживает графический чип **Mali-400 MP4**. И хотя ему уже очень скоро светит пенсия, для большинства современных игр его должно хватить, тем более что тянуть их придется в небольшом разрешении. Матрица у RMD-785 поддерживает всего 1024x768 точек.

Заметим, что вариантов планшета с 3G или Bluetooth пока не предлагается, зато цена на базовую версию с 8 ГБ набортной памяти составляет 5990 рублей.

И ЦЕЛОГО GALAXY МАЛО

Samsung Galaxy Note 3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.3
- **Дисплей:** 5,7 дюйма (1080x1920), Super AMOLED
- **Процессор:** Exynos 5 Octa 5420 (4 ядра Cortex-A15, 1,9 ГГц, 4 ядра Cortex-A7, 1,3 ГГц)
- **Оперативная память:** 3 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Камеры:** 2 Мп (фронтальная), 13 Мп (задняя, автофокус, HDR, стабилизация изображения, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1900/2100 МГц, UMTS HSPA+ 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, DLNA, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 3200 мАч
- **Размеры:** 15,1x7,9x0,8 см
- **Вес:** 168 г
- **Цена:** 34 990 рублей

Samsung продолжает наступление на рынок «недопланшетов» и «перетелефонов» — в продажу отправилась третья версия **Galaxy Note** с экраном 5,7 дюйма. Несмотря на рост дисплея в 0,2 дюйма, сам телефон по сравнению со вторым «блокнотом» стал чуточку меньше и легче. Впрочем, на технических характеристиках это не сказалось.

Матрица — привычная для южнокорейского гиганта Super AMOLED с разрешением 1080x1920, отличной цветопередачей и широкими углами обзора. За все расчеты отвечает восьмиядерный процессор **Exynos 5 Octa 5420**. Работает он по тому же принципу, что в Galaxy S4. Одна половина расчетных модулей, **Cortex A15** на 1,9 ГГц, включается при решении ресурсоемких задач, другая — энергоэффективные **Cortex-A7** на 1,3 ГГц — используется для выполнения простых действий типа проверки почты. В паре с ЦП трудится графический чип **PowerVR SGX 544MP3**, уже успевший поставить несколько рекордов в популярных бенчмарках. Отметим, что в России скоро выйдет LTE-версия смартфона, но уже со связкой **Qualcomm Snapdragon 800** плюс **Adreno 330**.

Еще изменение в новом Note — необычная задняя панель. Вместо гладкого глянцевого пластика появилась штамповка «под кожу» белого, розового или черного цвета. В остальном Note остался примерно тем же. Для Android есть собственная оболочка, включающая фирменную утилиту для стилуса S-Pen, в наличии пара хороших камер со вспышкой, а также емкий аккумулятор.

Отдельно скажем о том, что Note 3 сумел получить субсидии от одного из российских операторов. В то время как в рознице за телефон просят 34 999 рублей, «МегаФон» предлагает залоченную модель за 21 999 рублей.

ТРИ В ОДНОМ

Тестирование МФУ Hewlett-Packard Deskjet Ink Advantage 2515 All-in-One

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Технология печати:** струйная
- **Количество картриджей:** 2 шт.
- **Максимальная область печати:** 216x297 мм
- **Максимальное разрешение печати:** монохромная — 600x600 dpi, цветная — 4800x1200 dpi
- **Рекомендуемый объем печати:** до 1000 страниц в месяц
- **Тип сканера:** планшетный
- **Максимальная область сканирования:** 216x297 мм
- **Максимальное разрешение сканирования:** 1200x1200 dpi
- **Ресурс картриджа:** 360 стр. (ч/б), 200 стр. (цветной)
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Энергопотребление:** до 10 Вт
- **Дополнительно:** полуавтоматическая двухсторонняя печать
- **Размеры:** 43,1x43,9x25,2 см
- **Вес:** 3,9 кг
- **Цена на сентябрь 2013 года:** 2300 рублей

Среди школьников и студентов ноябрь можно смело объявлять «месяцем начала печати». Именно к этому времени даже признанные мастера халявы понимают — пора включать мозги, писать доклады, курсовые, лабораторные и готовиться к декабрю, «месяцу сканирования лекций». Ну а так как мы всеми конечностями за образование, то решили в этом деле помочь и протестировали одно из самых доступных на рынке МФУ (многофункциональное устройство: принтер-копир-сканер), **Hewlett-Packard Deskjet Ink Advantage 2515 All-in-One**, в дальнейшем — **HP 2515**.

Младший

Вообще с серией **Deskjet Ink Advantage** мы с вами уже знакомились. В «Игромании» №4/2013 (см. «Что умеет современный принтер») на примере **HP 6525** были подробно разобраны все аспекты и понятия печати. Однако тогда на тестах побывал топовый представитель семейства за 6500 рублей, теперь же приехал самый младший, за 2300 рублей.

Первое впечатление от знакомства с ним: так много устройства за столь малые деньги сегодня уже не предлагают. Корпус в длину — 43 см, в высоту — 19 см, а в глубину — 35 см. Причем сделано все очень аккуратно и стильно. Черный матовый пластик, скругленные углы и тонкий поясок бронзового цвета. На бюджетность намекают только подвижные части лотков приема/подачи бумаги и крышка сканера — болтаются, хлопают и дребезжат они на все деньги, впрочем, этим грешат все без исключения модели данной ценовой категории.

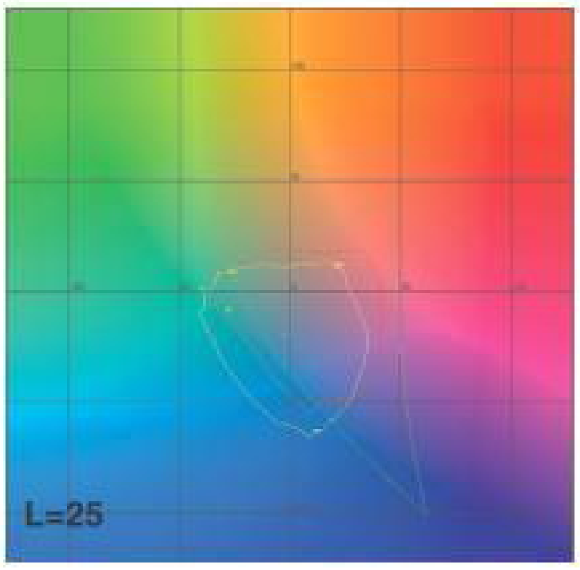
То же касается и управления. Никаких вам Wi-Fi (это на 500 рублей дороже в HP 3515) или сенсорных матриц. В наличии USB и пяток кнопок. В помощь им идет однострочный ЖК-экран, указывающий на уровень чернил, проблемы при печати и количество ксерокопий. Последние задаются двумя клавишами слева от дисплея, одна отвечает за ч/б отпечатки, вторая — за цветные. Сколько раз ткнете — столько раз ваша страничка и отксерится. Кстати, для запуска этого дела нужно лишь поднять верхнюю крышку МФУ, положить внутрь документ, загрузить бумагу в лоток на задней стороне и открыть отсек для выдачи на лицевой части.

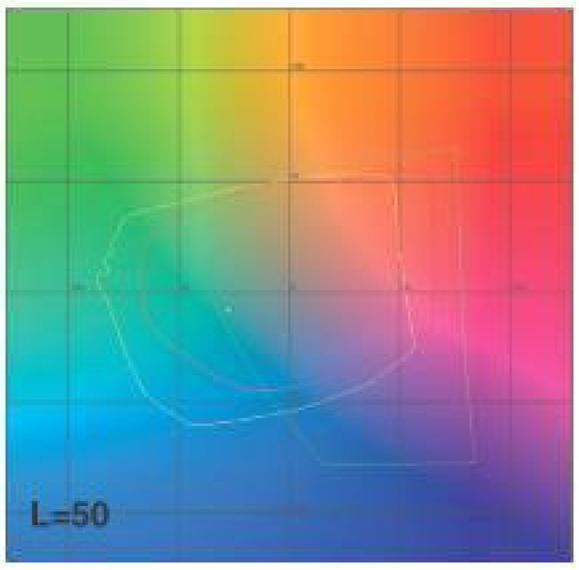
Еще одно действие без привлечения компьютера — сканирование, под которое есть отдельная клавиша. По ее нажатии снятый файл отправляется в выбранную вами папку на жестком диске.

С компьютером

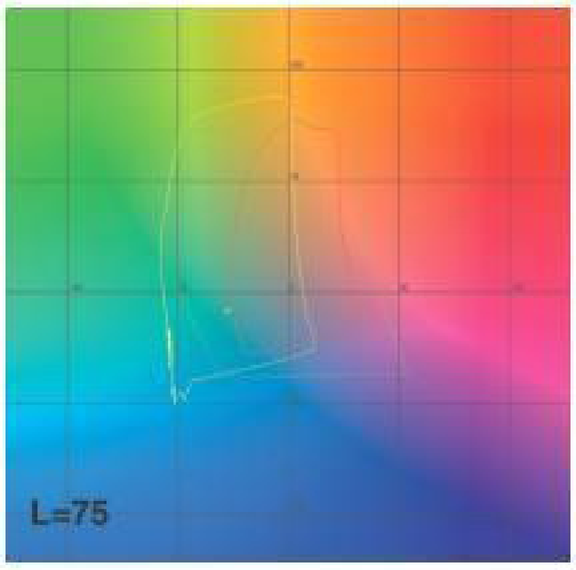
Наладить работу HP 2515 с компьютером несложно. У нас в Windows 8 Pro 64-bit устройство подхватилось автоматически. Если такого не произойдет, у HP есть утилита, здо-

ПРОСТО О СЛОЖНОМ





У любого принтера, как и у ЖК-матрицы, есть свой цветовой охват, то есть та область красок, которую он способен воспроизвести. К сожалению, она сильно отличается от возможностей монитора и жестко привязана к яркости. Чтобы не получать на вполне приличных фотографиях подозрительно красные морды, придется либо методом проб и ошибок определять, где же привирает ваша модель, и играть с настройками, либо обращаться в ближайшую фотолабораторию и заказывать себе профили ICC.



Процесс этот несложный. От вас потребуется распечатать дома специальные мишени (набор цветных областей), отнести их в студию и заплатить примерно 1000 рублей. В ответ вам запишут файл с цветовым охватом вашего принтера. Данные можно применить как к последнему, указав ему на все недочеты, так и к монитору, сузив его потенциал до реальных способностей печатающего устройства.

Для замеров, кстати, используются специальные калибраторы. У нас для этого дела в редакции живет **Datacolor Spyder3 Print**, с чьей помощью мы и сняли графики работы HP 2515. Читать их просто. На каждой их трех картинок представлен цветовой охват для определенного уровня светлости (L=25/50/75 %). Зеленой линией показана идеальная sRGB, желтой — результаты HP 2515, красной — старшего HP 6525.

рово облегчающая процесс подключения. Она самостоятельно находит порт, скачивает ПО и даже обучает базовым действиям типа загрузки бумаги или смены чернил. Причем делает это при помощи понятных видеороликов.

Официальный софт для HP 2515 делится на две части. Первая — общие настройки, преимущественно копирующие стандартные Windows-параметры. Из необычного — возможность напрямую заказать картриджи через интернет и заблокировать их же назло вороватым друзьям. Вторая часть ПО — **HP Photo Creations**, обыденный для большинства производителей помощник по выводу цифровых фото. По сути, набор всяких рамочек, открыток, календарей и альбомов. Тем, кто владеет более-менее серьезными графическими редакторами, это приложение как вилка к супу, а для всех остальных — отличный инструмент без лишних заморочек.

Характеристики

Если сравнивать HP 2515 со старшим HP 6525, основные технические характеристики у них совпадут. Так, разрешающая способность сканера равна 1200x1200 dpi. Нашу любимую «Игроманию», из уважения к дизайнерам, с такими возможностями лучше не снимать, а вот для домашних задач этого хватит более чем.

Скорость работы у сканера приличная. В черно-белом цвете и разрешении 300 dpi (лучший вариант для лекций) уходит около 15 секунд на лист, то есть, чисто в теории, какая-нибудь 200-страничная физика копируется за 25 минут без учета времени переворачивания листов (автоподачи нет). Хуже, конечно, если вам по каким-то личным причинам, типа безразмерной признательности к автору текста, захочется сохранить его подвиги в 14 028x10 200 (1200 dpi): на одну страницу уйдет почти пять минут. Примерно столько же — шесть минут — потребуется на полноцветное изображение аналогичного размера. Впрочем, для обычных фотографий достаточно и 600 dpi, обрабатываемых за полторы минуты.

То же скажем и про печать текста. Есть три режима: «черновой», «обычный» и «наилучший». По времени вывода — 6, 8 и 12 секунд соответственно. К счастью, особо напрягаться с выбором не придется, черные капли тут большие, и что вы будете заливать краску в самом лучшем варианте, что в самом худшем — разницы практически никакой, качество то же, а ниже третьего кегля текст в любом случае становится нечитаемым.

Искусство

Удивительно, но не подвел принтер и по части цветной печати. Естественно, просто так младшая модель качественные фотографии выдавать не желает и активно пытается затемнить ваши шедевры. Однако после пары увесистых пинков по параметрам яркости на свет начинают выползать вполне приличные снимки. А уж если заморочиться, заказать себе ICC-профили (см. врезку «Просто о сложном») и подвесить их к IPS-матрице, то от HP 2515 можно добиться более чем впечатляющих для такой цены результатов.

И хотя полного охвата sRGB тут нет и в помине (в темных областях теряется красная составляющая, а на засветленных вылезает неумная любовь к желтому и синему), поставив себе цель, все это реально подправить силами любого просмотрщика фотографий — к примеру, IrfanView. Только грамотно подберите бумагу и не усердствуйте с глянцем — HP 2515 грешит смазыванием.

•••

Как правило, бюджетные устройства принято активно вытягивать за уши и оправдывать их недостатки низкой ценой. С HP 2515 делать этого не придется. Его недорогая сущность выражается лишь в небольшой расхлябанности подвижных частей да малом количестве функций. В остальном он мало чем отличается от дорогих собратьев. Сканирует и выводит текст быстро, качество фотографий при должном усердии выше всяких похвал. Ну и самое главное — чернила он потребляет более чем умеренно, а картриджи обходятся по 400 рублей за штуку. Единственное, что неудобно, — цветной набор тут объединенный, и если закончится, к примеру, желтый цвет, то необходимо менять все три емкости разом. Впрочем, этот недостаток нивелируется тем, что печатающие головки у HP 2515 встроены в картридж и поэтому можно не бояться их засыхания. ● ***Дмитрий Колганов***

ПЛЮСЫ

- + простое управление
- + сравнительно дешевые чернила
- + соотношение цена/качество

МИНУСЫ

- – узкий диапазон цветопередачи
- – не любит «супер» глянцевую бумагу
- – качественная фотопечать требует серьезных настроек

БОЛЬШОЙ БРАТ

Тестирование телефона Sony Xperia Z Ultra

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.2.2
- **Дисплей:** 6,44 дюйма (1080x1920), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 800 MSM8974 (4 ядра, 2,2 ГГц)
- **Видеоядро:** Adreno 330
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 2 Мп (фронтальная), 8 Мп (задняя, автофокус, HDR, стабилизация изображения)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 900/1700/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 3000 мАч
- **Размеры:** 17,9x9,2x0,65 см
- **Вес:** 212 г
- **Цена:** 29 990 рублей

Телефоны с экранами от пяти дюймов по диагонали — настоящая форумная бомба, вызывающая беспощадные споры на тему удобства пользования такими монстрами. Мы решили добавить жару этой войне и подготовили мощный заряд в виде **Sony Xperia Z Ultra**, мобильника с дисплеем 6,44 дюйма!

Чудо

Дабы аппарат не выглядел гигантом-переростком, в Sony приложили все силы, чтобы хоть визуально уменьшить размеры. Для начала телефон сделали очень тонким, доведя толщину до рекордных для сегмента 6,5 мм. Еще один шаг разработчиков — идеально ровный прямоугольный корпус, с обеих сторон закрытый стеклом и защитной пленкой. Свою роль в восприятии сыграли и экран, четко отцентрированный по лицевой плоскости, и металлическая окантовка по бокам. В итоге Xperia Z Ultra получился невероятно красивым и стильным. Правда, от принятого в узких кругах обидного звания «лопата» его это не спасло.

В высоту смартфон почти 18 см, в ширину — чуть больше 9 см. Если мерить в iPhone 5S — выйдет 2,25 телефона. На словах кажется нереально много. На деле — вполне приемлемо. В мужскую ладонь ложится отлично и свободно обхватывается пальцами. С задачами типа пролистывания текста, путешествия по меню, ответа на звонки легко справиться одной рукой. Мало того, Sony предусмотрела укороченную клавиатуру для работы только большим пальцем — кнопки сужаются и смещаются к краю дисплея. Впрочем, для более сложных действий все же придется подключать дополнительный набор пальцев и активно перемещать Z Ultra в ладони. Привыкаешь уже день на третий общения, так что ругаться тут не будем, лучше расскажем о других аспектах.

Экран

Начнем с дисплея. Мало того, что он огромный, так еще и выполнен по высшему разряду. Разрешение составляет 1080x1920 точек, сделанных по технологии IPS. А это и качественная цветопередача, и внушительная яркость (до 430 кд/м^2), и максимальные углы обзора. Еще Sony научила матрицу воспринимать нажатия не только пальцем или специальным стилусом, но и любым токопроводящим предметом, будь то простой карандаш или скрепка, — отличное подспорье для любителей порисовать.

Ну и, конечно, нельзя забывать, что при экране таких размеров перед нами практически мини-планшет, на котором, по сравнению с обычными телефонами, удобнее абсолютно все. И игры, и серф в интернете, и работа с PDF-документами, и просмотр фильмов.

Работает все настолько быстро, что придраться к чему-либо невозможно. В основе начинки — один из самых мощных на сегодняшний день мобильных чипов — **Qualcomm Snapdragon 800**. Четыре ядра на 2,2 ГГц и встроенный графический кристалл **Adreno 330**. Вкупе с 2 ГБ оперативки в **AnTuTu Benchmark** железо набирает запредельные 34 047 очков, перекрывая результаты большинства современных аппаратов, включая Galaxy S4.

Камера

Постоянной памяти в Z Ultra немного — 16 ГБ, однако Sony не против расширений и разрешает наращивать ем-

кость при помощи карточек micro-SD. А вот с чем своими силами не справиться, так это с отсутствием встроенной вспышки. Уж не знаем, по каким причинам, но снимать в темноте телефон не умеет. Учитывая немалые стоимость и габариты рассматриваемой железки, вряд ли многие будут брать ее как «вторую» трубку чисто для интернета. Наоборот, она станет основным аппаратом в жизни владельца, и отсутствие вспышки некоторым может не понравиться.

Особенно обидно это на фоне того, что камера в Z Ultra весьма достойная. Сенсор Exmor RS с разрешением 8 Мп выдает кадры с нормальной резкостью, экспозицией и минимум шумов. Плюс ему доступны такие опции, как панорама, серийная съемка, с просмотром в виде GIF, и HDR. Хороша и фронтальная оптика — 2 Мп позволяют получить приличную картинку в Skype.

Связь

Что касается коммуникационных возможностей, Z Ultra — образец современности. Помимо всех известных и неизвестных частот GSM, он поддерживает UMTS, скоростной LTE (включая российские полосы), а также NFC. И это не говоря о привычных Wi-Fi 802.11n и энергоэффективного Bluetooth 4.0.

Для работы с сотовыми операторами требуется уже обыденная на сегодня micro-SIM. Отметим, что связь новинка держит более чем уверенно и в некоторых проблемных зонах показывает себя лучше конкурентов. Единственное, во время общения нам не понравился немного приглушенный разговорный динамик. Впрочем, за этим недостатком скрывается, наверное, одна из самых сильных сторон Z Ultra.

Телефон сертифицирован по стандартам защиты IP55 и IP58. Ядерного удара и колки орехов мобильник не выдержит, но вот повалять его в песке или помыть под водой — не проблема. Последним делом мы чуть не довели до обморока пару знакомых, на глазах которых, как бы между прочим, ополаскивали аппарат под краном.

Собственно, с влагонепроницаемостью и связана низкая громкость установленных здесь громкоговорителей, а также тотальная защита всех портов. Слоты под SIM, micro-SD и micro-USB, расположенные по торцам корпуса, плотно закрыты прорезиненными заглушками. Открытыми остались только 3,5-мм джек на правой грани и разъем под комплектную док-станцию на левой — эти воды и так не боятся.

Дела программные

Программная часть Z Ultra — **Android 4.2.2**, последняя разработка Google. Изменений от Sony — необходимый минимум. Так, компания добавила набор мини-приложений, доступный при вызове «открытых программ». В список вошли такие удобные мелочи, как заметки, калькулятор, таймер и поиск. Не обошлось в Z Ultra и без фирменной рисовалки, приспособленной к необычным возможностям экрана. Также отметился в телефоне плеер Walkman, умеющий не только красиво сортировать обложки аудиозаписей, но и гибко настраивать звучание встроенного ЦАП — отличная штука для тех, кто будет использовать Z Ultra в качестве аудиоплеера.

• • •

Как видите, Sony Xperia Z Ultra, мягко говоря, необычный телефон. И дело даже не в размерах, о которых чуть позже, а в массе нестандартных технологий. Тут и водонепроницаемость, и возможность рисовать любым токопроводящим предметом, и интересные функции камеры, клавиатуры и плеера. Ко всему этому надо прибавить мощнейшую начинку, потрясающую матрицу и выдающуюся тонкость корпуса.

Ну а что касается габаритов. Неудобство они доставляют только во время разговора, причем не столько вам, сколько окружающим, не готовым к виду человека с мини-планшетом у уха. В остальном к внушительным параметрам привыкаешь очень быстро. Главное понять — действительно ли вам нужен такой гигант. ● ***Дмитрий Колганов***

ПЛЮСЫ

- + отличный дисплей
- + масса необычных возможностей
- + тонкий корпус
- + стандарты защиты IP55 и IP58

МИНУСЫ

- – нет встроенной вспышки

МОБИЛЬНАЯ ГРАФИКА

Тестирование игрового ноутбука MSI GS70

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17 дюймов, 1920x1080, TN, матовый
- **Процессор:** Intel Core i7-4700HQ (2,4-3,4 ГГц)
- **Память:** 16 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 765M + Intel HD Graphics 4600 (встроенная)
- **Твердотельный накопитель:** 2х 128 ГБ
- **Жесткий диск:** 750 ГБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** 4х USB 3.0, 2х Mini DisplayPort, LAN, HDMI, аудио
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8 Pro 64-bit
- **Дополнительно:** кардридер, веб-камера, подсветка клавиатуры
- **Габариты:** 41,8x28,7x2,2 см
- **Вес:** 2,6 кг
- **Цена на сентябрь 2013 года:** 62 000 рублей

В «Игромании» №9/2013 мы протестировали три игровых ноутбука с процессорами **Intel Haswell** и видеокартами **NVIDIA GeForce GTX 700**. К сожалению, тогда нам посчастливилось поиграть только на **GTX 760M**, **770M** и **780M**, однако в серии есть еще и **GTX 765M**, которую нам удалось заполучить только к этому номеру. Естественно, пришла она к нам не в отдельном виде, а внутри ноутбука **MSI GS70**, но задуманному это не помешало — в World of Tanks поездили на славу.

Знакомство

Когда мы в первый раз увидели GS70, так и подмывало сказать: в MSI наконец-то поняли истинное значение слова «дизайн». Если раньше практически все ее игровые лэптопы напоминали помесь экспериментального танка с елочной гирляндой, то GS70 — произведение искусства. Идеальный прямоугольник со слегка закругленными краями. Толщина всего каких-то 2,2 см — вместо привычных 5 см в предыдущих моделях. Изменились и материалы. На смену пластику с вкраплениями металла пришел приятный, чуть бархатистый на ощупь алюминий, выкрашенный в серый цвет. А от тотальной подсветки всего и вся остался лишь стильный логотип с белым светодиодом на верхней половинке лэптопа.

Строго GS70 смотрится и внутри. Под крышкой — огромное основание, по центру которого красуется клавиатура, под ней находится большой тачпад с лаконичной серебристой окантовкой, а под дисплеем — круглая кнопка питания. Сам экран, кстати, окружен аккуратной, пусть и не очень тонкой, рамкой с утопленным на самом верху глазком веб-камеры разрешением 720p.

Пожалуй, единственный просчет во всем этом великолепии минимализма — индикаторы работы жесткого диска, беспроводных модулей и **Num/Caps Lock**. Ряд из семи белых светодиодов по левому краю переднего торца оказался слишком ярким. Нет, днем или во время игры сетчатку глаза не выжигает, но ночью, когда отправляешь компьютер в состояние сна, работает как неслабый, постоянно мигающий ночник. И ведь, что обидно, сделать с этим ничего нельзя — только полностью выключить компьютер.

Командный пункт

Клавиатура в GS70 — хорошо знакомая нам модель от SteelSeries. Кнопки — полноразмерные, островные, с отличным ходом и обратной отдачей. Печатать и играть с такими — одно удовольствие. Что касаемо раскладки, она тут стандартная, придраться можно разве к «стрелкам», плотно вписанным между основным и цифровым блоками. Зачем так сделали — не совсем понятно, свободного места по бокам полно, расширить панель было вполне реально. Зато подсветка кнопок в GS70 однозначно понравилась. Не слепит во время работы, и, как и у всей серии MSI G, цвет лампочек разрешается выбрать по своему вкусу.

Не подвел и тачпад. Большой, достаточно точный, поддерживает технологию мультитач. Интересная особенность: MSI настроила автоматическое отключение сенсорной панели при появлении в системе мышки.

Экран и звук

За картинку в MSI GS70 отвечает 17-дюймовая матрица, построенная по технологии TN. По качеству изображения звезд с неба не хватает, но и каких-то особых претензий по этому пункту у нас нет. Радует в ноутбуке и отсутствие глянцевого покрытия, а значит, и паразитных бликов от яркого солнца.

А вот звук мог быть получше. Пара динамиков и сабвуфер над клавиатурой годятся лишь на просмотр сериалов и игру в какие-нибудь не особо динамичные проекты.

Впрочем, проблема решается простым подключением внешних колонок, причем сигнал им будет обеспечивать звуковой тракт **Creative Sound Blaster**, что говорит не только об улучшенном звучании, но и о поддержке некоторых интересных технологий. Так, во встроенной утилите SB Cinema можно настроить виртуализацию «surраунда», активировать электронную «улучшалку» Crystalizer, добавить басов, включить ограничение максимальной громкости Smart Volume, а также выделить голоса при помощи опции Dialog Plus.

Помимо Sound Blaster, в GS70 присутствует еще пара нестандартных чипов — сетевые **Qualcomm Atheros e2200** для проводного LAN и **Atheros Killer Wireless-N 1202** для соединения по Wi-Fi. По заявлению производителя, оба этих контроллера способны заметно снизить задержки в играх. На практике, правда, особой разницы мы не увидели. Если уж связь стабильная, то и пинг в том же World of Tanks что на обычном ноутбуке, что на GS70 примерно одинаковый. В случае когда сигнал оставляет желать лучшего, ничего не помогает, нажал кнопку — через полминуты поехал. Плюс в одном: в прилагаемом ПО во время игры позволяется отрезать доступ к интернету всем лишним программам типа почтовых клиентов, браузеров или торрентов.

С чем MSI отработала на пять баллов — так это с набором портов. На правую сторону отправились два USB 3.0, кардридер, вход для питания и разъем под кенсингтонский замок. На левую — LAN, еще пара USB 3.0, столько же Mini DisplayPort, три аудиоразъема и полноценный HDMI. Заметим, что такое количество видеовыходов в GS70 далеко не случайно. Лэптоп реально может работать с четырьмя матрицами одновременно — тремя внешними и одной внутренней. В MSI это называют Matrix Display.

Начинка

Разобравшись с внешними признаками, перейдем к душевному, точнее, железному миру GS70. В его основе лежит новая платформа **Intel HM87 Express**, работающая под управлением кристалла **Intel Core i7-4700HQ** на базе архитектуры Haswell. В его составе четыре ядра, восемь потоков, стандартная частота в 2,4 ГГц и возможность автоматического разгона до 3,4 ГГц. К этому надо добавить наличие встроенного графического чипа **Intel HD Graphics 4600** с 20 вычислительными блоками на скорости от 350 до 1200 МГц, в зависимости от нагрузки.

В помощь камню стоят две планки оперативной памяти **AData DDR3-1600 МГц** по 8 ГБ каждая. На хранение данных в GS70 выделены сразу три накопителя. Пара твердотельников **SanDisk** по 128 ГБ, объединенных для быстроты в RAID 0, и один классический жесткий диск на 750 ГБ.

Ну и наконец — основная видеокарта GS70. На ее роль назначена **NVIDIA GeForce GTX 765M**. По всем признакам она почти ничем не отличается от GTX 760M, протестированной нами в «Игромании» №9/2013. Те же 768 CUDA-блока и 2 ГБ видеопамяти GDDR5 на 128-бит шине. Зато скорость работы подросла с 657 до 850 МГц. Отметим, что включается дискретный чип исключительно в ресурсоемких приложениях, на рабочем столе, ради экономии энергии, за отрисовку картинки отвечает встроенная в ЦП HD Graphics 4600. Кстати, определить, какой именно кристалл сейчас работает, очень просто. При включении интегрированного ядра кнопка питания над клавиатурой горит белым цветом, дискретного — красным.

Тестирование

Чтобы было легче сравнивать, программу тестирования для GS70 оставили точь-в-точь как для ноутбуков в «Игромании» №9/2013. Четыре синтетики — **PCMark07**, **3DMark 11**, **Unigine Heaven 4.0** и **Valley 1.0 Benchmark** — и пять игр: **Hitman: Absolution**, **Tomb Raider**, **Aliens vs. Predator**, **BioShock Infinite** и **Metro: Last Light**. Все это работало под **Windows 8 Pro 64-bit**.

Первый и самый важный итог нашей проверки: внушительная прибавка частоты не сильно помогла GTX 765M. В прямом противостоянии с GTX 760M наш герой показывал то преимущество в 1-2 fps, то, наоборот, отставание в те же 1-2 fps. Как так? Очень просто. В мобильных GeForce 700 активно работает технология GPU Boost 2.0, разгоняющая чипы в зависимости от текущей температу-

Синтетические тесты

PCMark07

Модель ноутбука	Score	%
NVIDIA GeForce GTX 765M (MSI GS70)	6062	100%
NVIDIA GeForce GTX 760M (Acer Aspire V3-772G)	5758	95%
NVIDIA GeForce GTX 770M (Toshiba Qosmio X70	5589	92%
NVIDIA GeForce GTX 780M (MSI GT70 2OD)	5939	98%

3DMark 11 (Performance)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
NVIDIA GeForce GTX 765M (MSI GS70)	4125	7731	3922	100%
NVIDIA GeForce GTX 760M (Acer Aspire V3-772G)	3432	7130	3643	93%
NVIDIA GeForce GTX 770M (Toshiba Qosmio X70	5066	8897	5289	135%
NVIDIA GeForce GTX 780M (MSI GT70 2OD)	7649	9068	7638	195%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX 765M (MSI GS70)	11,5	291	100%
NVIDIA GeForce GTX 760M (Acer Aspire V3-772G)	11,1	280	96%
NVIDIA GeForce GTX 770M (Toshiba Qosmio X70	17	427	147%
NVIDIA GeForce GTX 780M (MSI GT70 2OD)	27,1	684	235%

Unigine Valley 1.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX 765M (MSI GS70)	14	585	100%
NVIDIA GeForce GTX 760M (Acer Aspire V3-772G)	13,1	557	95%
NVIDIA GeForce GTX 770M (Toshiba Qosmio X70	20,8	872	149%
NVIDIA GeForce GTX 780M (MSI GT70 2OD)	31,4	1315	225%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 765M (MSI GS70)	NVIDIA GeForce GTX 760M (Acer Aspire V3-772G)	NVIDIA GeForce GTX 770M (Toshiba Qosmio X70	NVIDIA GeForce GTX 780M (MSI GT 70 2OD)
Aliens vs. Predator (DX11)				
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	27,1	26,9	41,2	55,8
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	21,5	21,3	33	45,5
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	24,3	23,7	36,5	53,1
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	20,5	18,8	29,2	44,4
%	100%	97%	150%	213%
Tomb Raider				
Ultra, 1680x1050, AF 16x	23,8	33	30,9	48,1
Ultimate, 1680x1050, AF 16x	14	19,2	19,1	31,9
Ultra, 1920x1080, AF 16x	20,7	29,5	27,4	42,6
Ultimate, 1920x1080, AF 16x	12,6	17,3	17,4	28,2
%	100%	139%	133%	212%
Hitman: Absolution				
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	32,3	30,1	43,1	59,4
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	27,5	26,3	39,3	58,2
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	28,5	27,3	41,1	61,5
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	25	23,6	36,1	53,2
%	100%	95%	141%	205%
BioShock Infinite				
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	36,5	41,8	66,2	62,2
UltraDX11, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	30,6	29,7	47,3	49,4
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	32	36,6	58,3	58,9
UltraDX11, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	26,9	28	42,1	44,5
%	100%	108%	170%	171%
Metro: Last Light				
Normal, 1680x1050, AF 16x	32	31	43	54
High, 1680x1050, AF 16x	22	23	31	46
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	19	20	26	38
Normal, 1920x1080, AF 16x	28	28	39	51
High, 1920x1080, AF 16x	20	20	28	42
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	17	17	23	35
%	100%	101%	138%	193%

ПЛЮСЫ

- отличный дизайн
- мощная начинка
- удобные органы управления
- качественный ЦАП
- нестандартные сетевые чипы

МИНУСЫ

- высокая цена

ры. Если охлаждение у обеих карт равноценно, то и скорости у них не отличаются.

Что же касается общих показателей GS70 — они находятся на приличном уровне. По сути, все современные игры ноутбук тянет либо в максимальных, либо в просто высоких настройках. При этом жертвовать разрешением вовсе не обязательно — родной для встроенной матрицы Full HD местному железу дается без видимых усилий. Другое дело, что с GTX 765 о полноценном антиалиасинге лучше не заикаться, для нее больше подходит сглаживание типа FXAA, выдающее пусть и не столь впечатляющие, но вполне приемлемые результаты.

• • •

В заключении по GS70 инженерам MSI хочется активно воспевать дифирамбы. Ноутбук получился действительно потрясающий: лаконичные формы, малый вес, качественные материалы, удобные органы управления и, конечно же, отличное железо. Однако при всем этом надо учитывать стоимость. А она, как это ни печально, не шибко-то радует: 62 000 рублей в топовой комплектации. С таким ценником признать GS70 лучшим предложением на свете не выйдет, а вот назвать его «Крутой железкой» — не вопрос. ● *Дмитрий Колганов*

ТЯЖЕЛЫЙ МЕТАЛЛ

Тестирование механической клавиатуры Gigabyte Aivia Osmium

Несмотря на высокую цену, механические клавиатуры продолжают набирать популярность. Сегодня почти все производители периферии имеют в своем арсенале хотя бы одно «правильно клацающее» устройство, а у некоторых их насчитывается по несколько штук. В гонку вооружений ввязалась и **Gigabyte**, представившая уже вторую по счету механику — игровую **Aivia Osmium**.

Боевой друг

Назвать новинку просто «устройством ввода» язык не повернется. Aivia Osmium — настоящий игровой инструмент. Клиновидный корпус черного цвета сделан из качественного шершавого пластика. Высота у передней кромки составляет два сантиметра, у задней — чуть больше трех. При желании угол наклона можно увеличить или, наоборот, уменьшить (на оборотной стороне есть четыре выдвигающихся ножки разной длины). Там же расположились и цепкие прорезиненные накладки, не дающие нашему герою проскальзывать по столу. Впрочем, и без них сдвинуть клавиатуру с места нелегко: по доброй традиции всех механик вес превышает полтора килограмма.

Однако главная гордость Aivia Osmium — клавиши от компании **Cherry**. Если в обычных клавиатурах за сопротивление нажатию и возврат кнопки отвечает резиновая мембрана, то в данном случае работает металлическая пружина. Она не только улучшает тактильную отдачу и облегчает восприятие «срабатывания клавиши», но и готова похвастаться завидной прочностью. В то время как дешевые конкуренты рассчитаны примерно на пять миллионов кликов, в Aivia Osmium каждая кнопка способна выдержать до 50 млн ударов. То есть на ней без каких-либо последствий можно набрать 16 666 наших журнальных страниц (а это, на минуточку, сотня номеров и восемь с лишним лет работы).

Интересно, что для своего детища Gigabyte выбрала нетипичные для игровых клавиатур переключатели — **MX Red**, одни из самых мягких механических триггеров, требующих для прожатия усилия всего в 45 граммов. При этом замыкание контактов происходит уже на 2 мм хода из четырех возможных. Не будем лукавить, некоторым игрокам MX Red не по вкусу, типа уж слишком легко они прожимаются, даже пальцы не упереть. Нам же, наоборот, очень нравится такой характер: и в играх реакция повышается, и текст набирать удается в разы быстрее. Правда, в Aivia Osmium последнему сильно помогает зажатая расстановка клавиш — промежуток между ними какие-то 0,6 мм.

Золотой стандарт

Не подвела Gigabyte и с раскладкой. Стандартнее некуда. Пожалуй, единственное отличие от обычных моделей — «Windows» у левого «Ctrl» разрешается отключить, дабы не мешала в играх. Кстати, что касается последних, для них в Aivia Osmium есть ряд дополнительных клавиш **G1-G5**, расположившихся аккурат над **F1-F4**. На бонусные кнопки можно назначить вызов браузера, почты, возврат к предыдущему окну, мультимедиа-функции типа «паузы» и «перемотки», а также подвесить собственный макрос.

Делается это все при помощи фирменной утилиты **Aivia Ghost**. По логике управления она сильно напоминает софт Razer, особенно в плане написания микропрограмм. Разрешается задавать любые сочетания клавиш, порядок нажатий и задержки между срабатываниями. Причем действия позволяется вводить как поэтапно, так и просто сначала набить комбинацию на клавиатуре, а потом, при желании, подправить тайминги. Что получится на выходе — зависит от вас. Можете прописать атакующую ротацию, применить все баффы разом, раскидав их по команде, или, например, забить текст «отчет не подготовил, у двоюродной бабушки давление поднялось». В общем, вариантов выше крыши.

Кстати, переназначать клавиши под каждый конкретный случай или программу не придется. В Gigabyte предусмотрели систему профилей и переключение между ними на лету. Кнопка ротации объединена с блоком лампочек **Num**/**Caps**/**Scroll Lock** и о выбранном режиме сигнализирует одним из пяти цветов.

Есть в Aivia Osmium и еще несколько приятных вещей. Для начала — два прорезиненных колесика справа от **G1-G5**. Одно отвечает за яркость установленной тут голубой подсветки клавиш, другое — за системную громкость. Плюс к этому на заднюю кромку корпуса вывели один разъем USB 2.0, а на левую — USB 3.0 и пару 3,5-мм джеков для подключения микрофона и наушников. Ну и последнее: в комплекте с клавиатурой поставляются подставка под запястье и четыре сменных клавиши с необычной гравировкой.

• • •

Из недостатков Aivia Osmium можно выделить лишь один момент — неудобное расположение блока **G1-G5**. Как ни крути, но тянуть пальцы выше линии **F1-F4** — терять драгоценные секунды в ожесточенном бою. Лучше бы этот набор поставили под «Пробелом». В остальном клавиатура практически идеальна. Тут и качественная мягкая механика, и удачная раскладка, и прочный тяжелый корпус. К сожалению, стоит все это соответствующе — 4300 рублей. *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 110 шт. + два колесика-кнопки
- **Ресурс кнопки:** до 50 млн нажатий
- **Материалы:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** голубая подсветка, сменные клавиши, USB-хаб, выходы на наушники и микрофон
- **Габариты:** 45,4x25,7x4,5 см
- **Вес:** 1,5 кг
- **Цена на сентябрь 2013 года:** 4300 рублей

ПЛЮСЫ

+ тяжелый корпус
+ мягкие клавиши
+ отдельный блок клавиш под макросы
+ поддержка системы профилей
+ сменные клавиши

МИНУСЫ

- высокая цена
- спорное расположение блока под макросы

ОДИН ЗА ВСЕХ

Тестирование моноблока ASUS ET2311 с сенсорным дисплеем

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 23 дюйма, IPS, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i5-4430S (2,7-3,2 ГГц, L3-кэш 6 МБ)
- **Память:** 8 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GT 740M + Intel HD Graphics 4600 (встроенная)
- **Твердотельный накопитель:** 128 ГБ
- **Жесткий диск:** 750 ГБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, HDMI-in, HDMI-out, аудио, вход под ТВ-антенну
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8 Pro 64-bit
- **Дополнительно:** кардридер, веб-камера, клавиатура, мышь, пульт ДУ, сабвуфер, ТВ-тюнер
- **Габариты:** 59,2x47,4x6 см
- **Вес:** 10,9 кг
- **Цена на сентябрь 2013 года:** 40 000 рублей

Моноблоки — монитор и компьютер в одном корпусе — не самая популярная тема в нашей стране, однако во многом они интереснее как обычных настольных системников, так и ноутбуков. У первых они выигрывают за счет компактности, у вторых — благодаря значительно большей диагонали экрана и, как правило, лучшей матрице. Стоит ли за это платить деньги — узнаем на примере 23-дюймового **ASUS ET2311**.

Внешний вид

Дизайн у моноблока интересный. Вся начинка и монитор уместились в корпусе толщиной чуть больше пяти сантиметров. Основной материал — черный пластик. Из украшений — декоративная круговая перфорация по торцам, серебристая решетка динамиков у основания и необычная трапециевидная ножка. Выделяет модель двойная рамка вокруг экрана: два сантиметра пластмассы и еще столько же стекла.

Сделали так в угоду нестандартной для моноблоков, да и вообще крупных матриц, технологии пятизонного мультитач. Она тут напоминает Neonode zForce eBook Touch, популярную в электронных книгах Sony. За наружным слоем пластика прячутся датчики, формирующие сетку из невидимых глазу лучей, фиксирующих нажатие при прерывании. Преимущество такого подхода — никаких дополнительных сенсорных накладок на самом дисплее. В минусах — внешний вид, с которым, впрочем, можно и смириться, ведь все остальное ASUS сделала по высшему разряду.

Функциональность

Начнем с того, что главный элемент моноблока — экран — построен на базе IPS-матрицы с максимальным разрешением 1920x1080. Цветопередача выше всяких похвал и после настройки калибратором позволяет профессионально работать с фотографиями, а также заниматься домашней печатью. Немного расстраивает лишь глянцевая накладка. Да, она здорово поднимает контрастность монитора, но бликует под ярким солнцем.

Зато к чему не придраться, так это к звуку. На передней панели разместились два динамика по 5 Вт каждый. Играют они, так сказать, по-ноутбучному. То есть много высоких, чуть середины — и все. Спасает их предусмотрительность ASUS, добавившей в комплект отлично басящий маленький сабвуфер в необычном ромбовидном корпусе.

Подключается он через 2,5-мм джек, расположенный на правом боку моноблока и заботливо прикрытый откидывающейся крышкой. За ней же встали пара стандартных 3,5-мм джеков под наушники и микрофон, три USB 3.0 и кардридер. Еще ряд разъемов нашел свое место на оборотной стороне корпуса: HDMI-in для подключения к матрице внешних источников, классический HDMI-out, LAN, антенный порт встроенного ТВ-тюнера, входы для блока питания и замка Кенсингтона, а также USB 3.0 и пара USB 2.0. Отметим, что один из последних поддерживает фирменную технологию **AI Charger II**, позволяющую заряжать телефоны/планшеты, когда компьютер находится в режиме сна.

Дела железные

Тех, кто считает, что моноблок — это ноутбук без аккумулятора, нам сейчас придется разочаровать. ET2311 — обычный ПК на базе чипсета **Intel B85 Express**. Балом заправляет энергоэффективный **Intel Core i5-4430S**. Четыре ядра на архитектуре Haswell работают на стандартной частоте 2,7 ГГц и могут разгоняться до 3,1 ГГц. В поддержку им стоят 8 ГБ оперативной памяти DDR3-1600 МГц, однако при желании объем можно увеличить до 16 ГБ.

Для большей отзывчивости системы операционку в ASUS устанавливают на SSD емкостью 128 ГБ. Под хранение данных выделен HDD на 1 ТБ. Присутствует и Blu-ray-дисковод — расположен на правой грани корпуса. Примечательно, что привод не щелевой, а значит, с маленькими дисками проблем не возникнет.

Для связи с внешним миром у ET2311 — полный набор сетевых модулей. Тут и гигабитный LAN, и Wi-Fi с поддержкой протокола 802.11n, и Bluetooth 4.0, отличающийся пониженным энергопотреблением.

Есть у ET2311 и дискретная видеокарта — **NVIDIA GeForce GT 740M**. Основана она на чипе **GK107**, известном по **GT 640**. У кристалла всего один блок SMX, оснащенный 384 CUDA-ядрами, работающими на частоте 840 МГц.

Тесты

Конечно, на фоне более привычных в нашем разделе чисто игровых систем начинка ET2311 выглядит шуткой, но на практике все не так плохо, как может показаться. Да, синтетические тесты на очки не шибко-то щедры, **3DMark 11** новинке ASUS выдал всего 2045 «попугаев», а двойня **Unigine** — **Heaven** и **Valley** — по 4,7 и 5 fps соответственно. Однако в реальных играх нам удалось добиться плавных 25 fps. Тот же **Tomb Raider** в легкую пошел на средних настройках и разрешении 1680x1050, с аналогичными параметрами запустился и **BioShock Infinite**. А вот **Metro: Last Light** забегала у нас с низким уровнем графики, что, впрочем, на игровом процессе не сказалось.

Не заметили мы особых сложностей и с обычной офисной работой. Четырех ядер Haswell хватает на любые, даже самые сложные программы вроде графических редакторов. Единственное, еще при первом запуске компьютера надо удалить половину предустановленного ASUS софта и в особенности местный антивирус, умудряющийся отжирать до трети всех ресурсов.

По поводу сенсорного управления можем сказать одно: к технологии и ее организации у нас никаких претензий. Мало того, если бы мы носили шляпу, то непременно ее сняли — в знак уважения тому, что ET2311 понимает не только теплые пальцы, но и любой предмет, касающийся экрана, будь то пожеванная зубочистка или просто карандаш.

Другое дело, установленная здесь Windows 8 Pro 64-bit, да и вообще формат большой матрицы, не особо располагает к тыканью пальцами. Хотя самой возможности порисовать на дисплее будут рады и дизайнеры, и, конечно же, дети.

• • •

Оценивает свое творение ASUS в 40 000 рублей. Насколько оправданна такая цена — зависит от того, что вам нужно от ПК. Если игры, то новинку мы бы не рекомендовали, за те же деньги в соседнем «Разумном компьютере за разумные деньги» мы подготавливаем для вас куда более производительные конфигурации. Но в случае, когда машина берется для работы/учебы, а за играми вы следите чисто так, одним глазком, ASUS ET2311 выглядит более чем интересно. В комплекте вы получаете сразу все — системник, монитор, проводные клавиатуру с мышкой и пульт ДУ. При этом набор не только занимает гораздо меньше места, чем классическая схема «экран плюс отдельный компьютер», но и шума от него почти никакого.

Что же касается сравнения с ноутбуками. Да, за 40 000 рублей можно найти мощный лэптоп, но вот IPS-матрицу на 23 дюйма вы точно не получите. За профессиональные дисплеи в мобильном секторе дерут втридорога. ● *Дмитрий Колганов*

ПЛЮСЫ

- + производительная начинка
- + сенсорный IPS-дисплей
- + отличная комплектация
- + низкий уровень шума
- + качественный звук

МИНУСЫ

- – спорный дизайн
- – глянцевое покрытие дисплея

КРАСНАЯ УГРОЗА

Тестирование игрового компьютера Meijin Red Design

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-3930K (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,2-3,8 ГГц, L3-кэш 12 МБ)
- **Материнская плата:** ASUS Rampage IV Formula (ATX, Intel X79 Express, Socket LGA2011, 4x DDR3-1066/1333/1600/1800/2133/2400 МГц до 32 ГБ, 4x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 4x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, RAID 0, 1, 5, 10; PS/2, 4x USB 3.0, 6x USB 2.0, 2x eSATA Rev. 3, LAN, S/PDIF-out, аудио)
- **Память:** 4x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston XMP Beast KHX16C9T3K2/8X CL9
- **Видеокарта:** ASUS GTXTITAN-6GD5 (GeForce GTX TITAN, 837-876/6008 МГц, 6 ГБ, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)
- **Твердотельный накопитель:** 120 ГБ Intel 520 (чтение — 550 МБ/с, запись — 500 МБ/с)
- **Жесткий диск:** 4 ТБ Hitachi HGST HUS724040ALE640 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)
- **Оптический привод:** ASUS BW-12B1ST (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)
- **Блок питания:** 1000 Вт Cooler Master V1000 RS-A00-AFBA-G1-EU
- **Корпус:** SilverStone Fortress FT02B-W
- **Дополнительно:** Windows 8 Pro 64-bit, Cyberlink PowerDVD 12 Ultra, Microsoft Office Home and Student 2013, система СВО
- **Цена на сентябрь 2013 года:** 202 852 рубля

Meijin напоминает нам ярого любителя компьютеров, нашедшего мешок с деньгами, на которые удалось не только воплотить свои мечты, но и на полную катушку задействовать все обещанные производителями технологии. И наш сегодняшний герой — **Meijin Red Design** — яркое тому подтверждение. В нем инженеры выжали все соки из функции **NVIDIA GPU Boost 2.0**, впервые представленной в **GeForce GTX TITAN**.

ТИТАН

Дабы не отвлекаться по ходу, сразу объясним, о чем вообще речь. В феврале этого года NVIDIA совершила маленькую революцию на рынке видеокарт. И состояла она не в том, что компания умудрилась выпустить самую дорогую одночиповую плату на планете — GTX TITAN за 35 000 рублей, — а в технологии GPU Boost 2.0. С ее помощью графический чип научился автоматически разгоняться в зависимости от собственной температуры. Пока она ниже 80 градусов Цельсия, процессор активно повышает скорость работы. Как только граница пройдена — возвращается к референсным значениям. Логично, чем лучше охлаждается камень, тем дольше он удерживается на максимальных частотах, а значит, выдает больше кадров в секунду. К сожалению, обычными ветродуями укротить нрав GTX TITAN адски сложно, поэтому в Meijin их решили сменить на водяную систему охлаждения.

С видеокарты сняли кулер с цилиндрической вертушкой, водрузили на освободившееся место тоненький водоблок **Koolance VID-NXTTN**, подтянули к нему красные трубки **TFC Feser Tube** и через них соединили плату с помпой и резервуаром **Koolance PMP-450** и **RP-452X2** соответственно. Для пущего эффекта внутрь плеснули красного хладагента **EK Waters Blocks EK-Ekoolant Blood RED**, поставили в цвет все межблочные провода и решетки на корпусные вентиляторы. Выглядеть система стала более чем внушительно, а работать так, что, наверное, и сама NVIDIA позавидовала бы.

Со стандартных для себя 837 МГц все 2688 CUDA-блока GTX TITAN взлетели аж до 1150 МГц. И это не просто разовая демонстрация силы, а стабильное состояние на протяжении шести часов наших тестов. Какая же температура у платы в таком режиме? Вы будете смеяться, но зафиксированный нами максимум — 63 градуса Цельсия. Для сравнения, когда мы общались с картой на воздушном охлаждении, показатель зачастую пересекал отметку в 80 градусов, а частота лишь изредка брала планку в 1050 МГц.

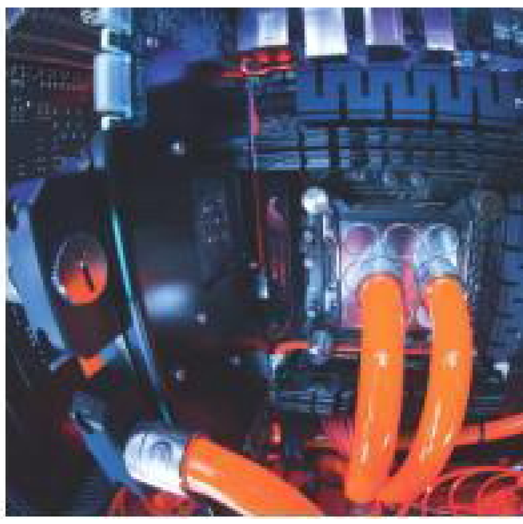
Понятно, вся эта мешанина цифр ни гроша бы не стоила без реальных результатов, но последние есть, и еще какие. Под водянкой почти во всех устроенных нами проверках GTX TITAN прибавлял по 10-15% fps, вплотную приближаясь к возможностям двойной GTX 690!

Игровые тесты (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator (DX11)	
Настройки	1920x1080
VeryHigh, AF 16x, AA 2x	117,8
VeryHigh, AF 16x, AA 4x	99,9
VeryHigh, AF 16x, AA 4x, 3D Vision	46,4
Hitman: Absolution	
Настройки	1920x1080
Ultra, AF 16x, AA 4x	143,4
Ultra, AF 16x, AA 8x	69,7
Batman: Arkham City (DX11)	
Настройки	1920x1080
Ultra, AF 16x, AA 4x	156
Ultra, AF 16x, AA 8x	137
Ultra, AF 16x, PhysX	56
Ultra, AF 16x, AA 8x, 3D Vision	43
Tomb Raider	
Настройки	1920x1080
High, AF 16x, AA 4x	43,7
High, AF 16x, AA 8x	43,6
High, AF 16x, AA 8x, 3D Vision	25,5
Metro: Last Light	
Настройки	1920x1080
VeryHigh, AF 16x	50
VeryHigh, AF 16x, Adv. Physics	32
VeryHigh, AF 16x, Adv. Physics, 3D Vision	15
Crysis 3	
Настройки	1920x1080
Max, AF 16x, AA 4x	56,1
Max, AF 16x, AA 8x	44,3
Max, AF 16x, AA 8x, 3D Vision	34,2
BioShock Infinite	
Настройки	1920x1080
UltraDX11, AF 16x, AA 4x	56,1
UltraDX11, AF 16x, AA 8x	44,3
UltraDX11, AF 16x, AA 8x, 3D Vision	34,2

Синтетические тесты

3DMark 11 (Performance)			
Компьютер	Graphics	Physics	Score
Meijin Red Design	15 872	13 747	15 007
Unigine Heaven Benchmark 4.0			
Компьютер	FPS	Scores	
Meijin Red Design	63,1	1589	
Unigine Valley 1.0			
Компьютер	FPS	Scores	
Meijin Red Design	72,8	3045	



Хитрости

Конечно, без маленьких хитростей таких впечатляющих результатов Meijin бы не достигла. После основательного изучения всей системы выяснилось, что в компании поколдовали над настройками и через EVGA PrecisionX чуть разогнали карту, расширив ей как температурные, так и энергетические рамки. Свою порцию ускоряющих пинков получил и центральный процессор — шестиядерный **Intel Core i7-3930K**. Стандартно он обрабатывает до дюжины потоков со скоростью 3,2 ГГц, но с помощью СВО **EK Water Blocks EK-Supremacy** показатель получилось увеличить до стабильных 4,2 ГГц. Тем, кто принципиально против любых внештатных режимов, скажем, что Meijin их не наобум выбирала, а на основе продолжительных тестов в пакете Linpack. Им мы в нашей редакции пользуемся для проверки стабильности кристаллов.

Грамотно инженеры подошли и к выбору памяти. Четыре планки **Kingston XMP Beast KHX16C9T3K2/8X** могут похвастаться 1600 МГц и общим объемом в 16 ГБ. Установлено это счастье на материнскую плату **ASUS Rampage IV Formula**, основанную на чипсете **Intel X79 Express**. Возможностей у модели выше крыши. Для начала — есть четыре PCIe x16, два PCIe x1, а также четыре порта SATA Rev. 3 и еще столько же SATA 2. Хватает разъемов и на панели ввода/вывода: PS/2, четыре USB 3.0, шесть USB 2.0, пара eSATA, LAN, оптический S/PDIF-out и шесть выходов на акустику.

Последними, правда, пользоваться не придется. Для меломанов есть дискретная аудиокарта **ASUS Xonar Phoebus** с поддержкой восьмиканального звука, высокоомных наушников и выносным пультом ДУ со встроенными микрофонами и крутилкой громкости.

Под хранение информации в нашем компьютере выделили два накопителя. Первый — **Intel 520 SSDSC2CW120A3K5** — твердотельник объемом 120 ГБ с установленной на него операционкой **Windows 8 Pro 64-bit**. Емкость, конечно, не большая, но на пару игр и программ хватит с головой, а для всего остального имеется классический жесткий диск на 4 ТБ — **Hitachi HGST HUS724040ALE640** со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин и буфером на 64 МБ. В случае если и этого будет недостаточно, коллекции фильмов разрешается резать на Blu-ray-болванки — нужный привод расположился на лицевой панели корпуса. Тут же, к слову, встал и реобас, отвечающий за работу всех корпусных вентиляторов. Диапазон настроек широкий. Ночью, когда в квартире все улеглись спать, можно чуть прибрать вертушки и получить почти бесшумную машину, а днем, с включенными колонками, выкрутить ручки до предела и под тихий шелест ветродуев выжать из системы максимум.

Ну и, наконец, последний, но от этого не менее важный элемент — корпус. Упаковано железо в хорошо знакомый нам **SilverStone Fortress FT02B-W**. Это черный Full Tower, знаменитый повернутой на 90 градусов материнской платой — портами вверх. В качестве приятных бонусов присутствуют дополнительные два USB 3.0, пара аудиоразъемов на крыше и пластиковое окно на правом боку.

•••

Пожалуй, единственный минус Meijin Red Design — цена. Просят за чудо техники 202 852 рубля. Дорого, но, учитывая, насколько сложна сборка СВО и какие возможности она открывает перед владельцем, цифра кажется вполне обоснованной. ● *Дмитрий Колганов*

highscreen®

Highscreen Alpha Ice

Формфактор:
сенсорный моноблок
Операционная система:
Android 4.2
Экран:
4,7 дюйма, 1280 x 720
TFT-IPS
Процессор:
четырехъядерный MediaTek MT6589 (1,2 ГГц)
Оперативная память:
1 ГБ
Встроенная память:
4 ГБ
microSD
Камеры:
3 Мп (фронтальная)
13 Мп (задняя, автофокус, двойная LED-вспышка)
Связь:
GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900 МГц
UMTS/HSPA 900/2100 МГц
Беспроводные модули:
Bluetooth 4.0+EDR (A2DP/AVRCP/FTP)
Wi-Fi IEEE 802.11 b/g/n
Навигация:
GPS
Разъемы:
micro-USB, 3,5-мм джек
Аккумулятор:
2 000 мАч
Размеры:
13,8×6,67×0,75 см
Цена на ноябрь 2013:
10 990 рублей

Осенние сюрпризы

Перемены к лучшему

Тестирование трех новых смартфонов Highscreen

Android уверенно шагает по планете: доля этой «операционки» среди смартфонов достигла 79%. Еще более высокими темпами развивается сам рынок «умных телефонов». Процесс настолько поставлен на конвейер, что скоро у любого мало-мальски известного бренда электроники есть своя линейка Android-фонов. Или на день рождения каждый гик сможет заказать в Китае смартфон имени себя. Почему бы и нет - реализовать идею совсем просто: одинаковые форм-факторы, запчасти, характеристики – сплошная «война клонов». В данной статье рассмотрим, на какие ухищрения идут «продвинутые» производители «бюджетников», чтобы выделиться из общего потока однотипных смартфонов. На тесте – новинки от Highscreen. У каждого аппарата, по заверениям производителя, есть свои уникальные характеристики. Проверим, что это означает на самом деле.

Highscreen Alpha Ice

«Ледяной» смартфон заслужил быть первым в списке за счет своей «неординарной» внешности. В чертах Alpha Ice легко угадывается форма одного творения инженеров из Купертино: те же закругленные углы, такой же тонкий корпус (7,5 мм). Но, несмотря на кажущееся сходство, смартфон Highscreen нельзя сравнивать с «яблочным» продуктом – это, как говорят в Одессе, две большие разницы.

Alpha Ice получил большой 4,7-дюймовый IPS-экран. Разрешение экрана 1280 x 720 характерно скорее для флагманов, нежели для обитателей среднего ценового сегмента, коим является «айСфон». Экран выполнен по технологии OGS, что означает отсутствие воздушной прослойки между ЖК-панелью и сенсорным слоем и, как следствие, максимально широкие углы обзора и четкость изображения. На деле так оно и есть. Матрица относится к высшему сорту (A-Grade), ее изготовила та же японская компания Sharp, которая поставляет экраны для ряда моделей HTC и, конечно, iPhone 5. Как результат – высокая цветопередача, четкость и быстрая отзывчивость сенсора.

Что касается начинки, то тут делами заправляет четырехъядерный MediaTek MT6589 частотой 1,2 ГГц (а, например, в iPhone 5 – двухъядерный процессор). Не буржуйский Qualcomm, конечно, но тоже вполне себе мощно. Система работает без «тормозов», видео HD-качества проигрывается без нареканий, интернет-серфинг без проблем.

В Highscreen Alpha Ice установлена 13 Мп камера от Sony, которая делает ну очень неплохие снимки (в том же iPhone 5 - всего 8 Мп). В эру социальных сетей вложиться в камеру – правильный шаг для любого производителя. Не помешало бы еще вложиться во встроенную память, ее тут всего 4 Гб. Конечно, проблема нехватки места легко решается покупкой карты microSDHC, но это все же дополнительная покупка. Хотя особо продвинутые могут обойтись и хранилищем в облачном сервисе 4Sync. Объем в 20 Гб бесплатно предоставляется владельцам Alpha Ice и следующих новых моделей Highscreen.

За что не нужно будет доплачивать, так это за съемную панель – в комплекте со смартфоном есть две задние крышки черного и белого цветов. Идея Highscreen с бесплатными панельками отлично «выстрелила» еще в Omega Prime – получить что-то сверх стандарта всегда приятно.

По сложившейся традиции «бюджетников», все наши сегодняшние аппараты поддерживают две SIM-карты, Highscreen Alpha Ice - не исключение.

Highscreen Boost 2

Вторым «испытуемым» стал смартфон-рекордсмен Highscreen Boost 2. Забегая вперед, скажем, что этот аппарат способен прожить без розетки почти две недели. Это абсолютный рекордный показатель среди Android-фонов всего мира. Доказательство – заявка в «Книгу Рекордов Гиннеса», где Highscreen Boost 2 выступит как самый «живучий» смартфон в мире.

Путь к рекорду начался с предыдущего «буста», который появился весной 2013 года. Это был первый смартфон на рынке, оснащенный усиленной батареей емкостью 4 160 мАч (для сравнения, даже флагманские модели торговых брендов комплектуются аккумуляторами на 2 300 – 3 000 мАч, при средней загруженности их хватает на 2-3 дня). Поэтому Boost, который обеспечивал до семи дней без подзарядки, стал по-настоящему открытием. Из-за объемной батареи корпус смартфона получился толстоватым (11 мм), да и экран, хоть и от Sharp, имел невысокое разрешение 540 x 960 точек. В остальном модель вышла шустрая – за это отвечал двухъядерный Qualcomm. Ну и хватит, пожалуй, предыстории.

Второй Boost, честно говоря, имеет мало общего со своим предком. Для начала – он способен работать практически в два раза дольше. Эффект «горца» достигли за счет использования двух аккумуляторов – на 3 000 и аж на 6 000 мАч. Подобную фишку мы видели в Highscreen Alpha R (он комплектуется батареями на 2 000 и 4 000 мАч). Также у Boost 2 обновился дизайн. Форма довольно приятна глазу, чем-то напоминает модели Sony Xperia. Смартфон в руке лежит удобно, претензий в этом плане нет.

Второй «буст» получил 5-дюймовый экран с HD-разрешением 1280x720. Особо отметим очень узкие рамки по краям дисплея – выглядит футуристично, как будто какой-то новомодный концепт. Экран на основе IPS-матрицы выдает отличную картинку без перегибов при изменении угла обзора.

«Железо» в Highscreen Boost 2 соответствует статусу рекордсмена. Тон задает четырехъядерный Qualcomm Snapdragon 8225Q с частотой 1,2 ГГц вкупе с 1 Гб оперативной памяти. Система работает очень ровно, веб-страницы загружаются корректно, видео проигрывается плавно, а игры спокойно запускаются с максимальными настройками графики.

Для фото и видео есть две камеры: основная с разрешение 8 Мп, фронтальная – 2 Мп. Качество съемки на заслуженную четверку, при хорошем освещении, может быть, даже с плюсом. Пожалуй, главный недостаток Highscreen Boost 2 – небольшой объем встроенной памяти (4 Гб, из которых пользователю доступно чуть больше 1 Гб). Для такой-то махины и так мало места! Без карт памяти microSDHC не обойтись. Но это не должно расстраивать: цена самого аппарата составляет 10 990 рублей. Для настоящего смартфона-рекордсмена это не так уж и много.

Highscreen Alpha Rage

Последний образец на сегодня - Highscreen Alpha Rage (с англ. «Ярость»). И тоже рекордсмен – модель заняла первую строчку в дисциплине «Самый доступный смартфон с четырехъядерным процессором» (так, по крайней мере, было на момент выхода устройства). Цена этого бюджетного «Чака Норриса» составляет 4 990 рублей. Для такой суммы смартфон получил впечатляющие характеристики.

Во-первых, сам процессор. Это MediaTek MT6589M с частотой 1,2 ГГц. Во-вторых, экран. Highscreen Alpha Rage снабжен 4,5-дюймовым дисплеем с разрешением 480 x 854. Для «бюджетника» очень даже ничего. Чувствительность экрана высокая. При наклонах немного падает контрастность. Скептики скажут, что для такого размера экрана разрешения «маловато будет». И таким ребятам надо еще раз посмотреть на цену. Чего на самом деле не хватает, так это оперативной памяти. Тут ее всего 512 Мб. Для столь мощного «железа» хочется больше. Тем не менее, в «тормозах» испытуемый замечен не был. Alpha Rage спокойно «переваривает» игры – не какие-то там примитивные раннеры вроде Jetpack Joyride, а вполне серьезные приложения с 3D-графикой. Видео проигрывается корректно, смартфон вытягивает ролики в HD качестве, практически «не задумываясь». На всякий случай для «очистки» ОЗУ можно установить Clean Master или что-то в этом роде.

Наличие довольно слабенькой фотокамеры без автофокуса с разрешение 5 Мп, компенсируется производительным «железом» внутри.

Модель функционирует под управлением одной из самых свежих версий Android – 4.2.1 Jelly Bean. Задняя крышка аппарата с приятным покрытием soft-touch.

Смартфоны Highscreen нас приятно удивили. Alpha Ice запомнился не только оригинальным внешним видом, но и мощным процессором, отличной камерой от Sony и подарочными задними крышками. Бюджетный и сильный Alpha Rage в очередной раз доказал, что небольшая цена и высокое качество – две совместимые вещи. Меньше, чем за 5 000 рублей, доступна шустрая работа приложений, большой экран и свежая версия Android. Ну а победителем в номинации «Открытие сезона», без сомнения, стал Highscreen Boost 2. Аппарат заслуживает отдельной страницы в «Книге рекордов Гиннеса» – это самый живучий смартфон не только в России, но в во всем мире! Им можно пользоваться две недели подряд, не заботясь о подзарядке. Android-филам такое только снилось. При этом у Boost 2 серьезные характеристики: большой экран и процессор с четырьмя ядрами – не будут тормозить ни игры, ни видео высокого качества.

Highscreen Boost 2

Формфактор:
сенсорный моноблок
Операционная система:
Android 4.1
Экран:
5 дюймов, 1280 x 720
IPS
Процессор:
четырехъядерный Qualcomm Snapdragon 8225Q (1,2 ГГц)
Оперативная память:
1 МБ
Встроенная память:
4 ГБ
microSD
Камеры:
2 Мп (фронтальная)
8 Мп (задняя, автофокус)
Связь:
GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900 МГц
UMTS/HSPA 900/2100 МГц
Беспроводные модули:
Bluetooth 3.0+EDR (A2DP/AVRCP/FTP)
Wi-Fi IEEE 802.11 b/g/n
Навигация:
GPS
Разъемы:
micro-USB, 3,5-мм джек
Аккумулятор:
3 000 мАч + 6 000 мАч
Цена на ноябрь 2013:
10 990 рублей

Highscreen Alpha Rage

Формфактор:
сенсорный моноблок
Операционная система:
Android 4.2
Экран:
4,5 дюйма, 480 x854
TFT-TN
Процессор:
четырехъядерный MediaTek MT6589M, (1,2 ГГц)
Оперативная память:
512 МБ
Встроенная память:
4 ГБ
microSD
Камеры:
0,3 Мп (фронтальная)
5 Мп (задняя)
Связь:
GSM/GPRS/EDGE 850/1900 МГц
UMTS 2100 МГц
Беспроводные модули:
Bluetooth 4.0
Wi-Fi IEEE 802.11 b/g/n
Навигация:
GPS
Разъемы:
micro-USB, 3,5-мм джек
Аккумулятор:
2 000 мАч
Размеры:
13,6 x 6,7 x 1,1 см
Цена на ноябрь 2013:
4 990 рублей

На правах рекламы

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Компания **Intel** продолжает играть мускулами: шестиядерный **Core i7-4960X Extreme Edition** и ожидаемый в скором времени двенадцатиядерный **Xeon E5-2697 V2** не оставляют шансов даже значительно форсированным **Bulldozer** конкурента. **AMD**, не имея пока достойного ответа в сегменте настольных процессоров, борется за место под крышкой пользовательских ноутбуков и готовит очередную революцию в мире видеокарт. Запасаемся попкорном.

Основные изменения этого месяца

- Соберем конфигурацию «Дешево и сердито» на базе нового **Core i3-4130** частотой 3,4 ГГц и материнской платы **MSI B85-G41 PC Mate** под свежий сокет.
- Появление очередных кристаллов AMD несильно изменило расстановку сил. Тем не менее в бюджет «Дешево и сердито» теперь умещается **AMD FX-6350**, и, наконец, появился вариант апгрейда для **FX-8350** — **FX-9370** очень горяч, привередлив к чипсетам, но весьма эффективен при многопоточных нагрузках.
- Видеокарта **GV-R797TO-3GD** из «Займи, но купи!» на базе **AMD Radeon HD 7970 GHz Edition** с завода берет частоты до 1100 МГц. И это не предел — система охлаждения шумновата, но производительна.
- Оживление сегодня и в царстве супержелезяк. «Тебя я видел во сне» получает процессор Core i7-4960X Extreme Edition с микроархитектурой **Ivy Bridge-E** и базовой частотой 3,6 ГГц. На его охлаждение поставим кулер **Thermalright SilverArrow SB-E Extreme** — остудит кристалл как в режиме Turbo Boost, так и при серьезном разгоне.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ (intel)

ЦП: Intel Core i7-4960X Extreme Edition (Ivy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,6 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	34 980
Кулер: Thermalright SilverArrow SB-E Extreme (алюминий+медь, 2x 140 мм, 600-2500 об/мин, 21-45 дБ)	3200
Системная плата: MSI Big Bang XPower II (XL-ATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400 до 128 ГБ, 7x PCIe x16, 4x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 4x USB 3.0, FireWire, S/PDIF-out, 2x LAN, аудио)	13 220
Память: 8x 8 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Dominator Platinum (CMD64GX3M8A2133C9)	28 900
Видеокарты: 3x Gigabyte GV-NTITAN-6GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN, 837-876/6008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	108 315
SSD: 512 ГБ OCZ Vector VTR1-25SAT3-512G (SATA Rev. 3, зап. — 530 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	16 650
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	21 420
Дисковод: ASUS BW-12B1LT/BLK/G/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	3100
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	19 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower (1500 Вт, ATX, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 8x SATA, 8x MOLEX, 2x FDD, 4x 6-pin, 4x 8-pin)	9900
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводн., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZXR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	8010
Колонки: Edifier S550 (5.1, 5x 32 Вт + 120 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц)	17 130
Мониторы: 3x ASUS VG278H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, колонки 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	66 600
Со всеми наворотами:	**360 175**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (AMD)

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6520
Кулер: Deepcool NEPTWIN (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900-1500 об/мин, 24-32,1 дБ)	1570
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x FireWire, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4080
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	2700
Видеокарта: Gigabyte GV-R797TO-3GD (AMD Radeon HD 7970 Ghz Edition, 1100/6000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	12 050
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000VX000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2330
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Zalman Z9 U3 Black (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	2310
Блок питания: Hipro HPP700W-B (700 Вт, 120 мм, 20-pin, 8+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2470
Системный блок:	**34 570**
Мышь: Logitech Gaming Mouse G600 (8200 dpi, лазерная, проводная)	2490
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: SVEN IHOO MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VG248QE (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 350 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort, аудио 2x 3 Вт, поддержка 3D Vision)	12 900
Системный блок и периферия:	**59 450**
AMD FX-9370 (Vishera, Socket AM3+, 4,4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1430
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N680OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 680, 1071-1137/6008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5620
SSD: 240 ГБ OCZ Vertex 3.20 VTX3-25SAT3-240G.20 (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	6760
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**76 180**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (intel)

ЦП: Intel Core i5-4670 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6800
Кулер: Deepcool NEPTWIN (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900-1500 об/мин, 24-32,1 дБ)	1570
Системная плата: ASUS Z87-K (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1333/1600/1866/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4460
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	2700
Видеокарта: Gigabyte GV-R797TO-3GD (AMD Radeon HD 7970 Ghz Edition, 1100/6000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	12 050
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000VX000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2330
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Zalman Z9 U3 Black (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	2310
Блок питания: Aerocool VP-700 PRO (700 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2210
Системный блок:	**34 970**
Мышь: Tt eSPORTS Theron (5600 dpi, лазерная, проводная)	2880
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6860
Монитор: ViewSonic V3D245 (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте, аудио 2x 1,5 Вт)	11 850
Системный блок и периферия:	**59 710**
Замена ЦП: Intel Core i7-4770 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2930
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N680OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 680, 1073-1137/6008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5620
SSD: 180 ГБ Corsair Force GS CSSD-F180GBGS-BK (SATA Rev. 3, зап. — 525 МБ/с, чт. — 555 МБ/с)	5870
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**77 050**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD FX-6350 (Vishera, Socket AM3+, 3,9 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4400
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 92 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	640
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3P (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	2200
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	2700
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, Mini DisplayPort)	5810
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1760
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: ACCORD SA-01B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1360
Блок питания: Hipro HPC500W Active (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1450
Системный блок:	**20 880**
Мышь: A4Tech F6 V-Track Gaming (3000 dpi, лазерная, проводная)	750
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	670
Колонки: Jetbalance Jb-345 (2.0, 2x 18 Вт, 20-20 000 Гц)	1600
Монитор: BenQ RL2455HM (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, аудио 2x 2 Вт)	6450
Системный блок и периферия:	**30 350**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	750
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R787OC-2GD (AMD Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1330
SSD: 64 ГБ Transcend TS64GSSD320 (SATA Rev. 3, запись — 530 МБ/с, чтение — 560 МБ/с)	2770
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**37 560**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Core i3-4130 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4100
Кулер: TITAN TTC-NA02TZ/RPW1 (алюминий + медь, 95 мм, 900-2800 об/мин, 31 дБ)	300
Системная плата: MSI B85-G41 PC Mate (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	2840
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	2700
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, Mini DisplayPort)	5810
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1760
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: ACCORD SA-01B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1360
Блок питания: Hipro HPC500W Active (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1450
Системный блок:	**20 860**
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1190
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	770
Колонки: Jetbalance Jb-444 (2.1, 2x 9 Вт + 12 Вт, 70 дБ, 50-20 000 Гц)	1820
Монитор: Asus VK248H (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт)	7800
Системный блок и периферия:	**32 440**
Замена ЦП: Intel Core i5-4440 (Haswell, Socket LGA1150, 3,1 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	1990
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R787OC-2GD (AMD Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1330
SSD: 64 ГБ Transcend TS64GSSD320 (SATA Rev. 3, запись — 530 МБ/с, чтение — 560 МБ/с)	2770
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**40 890**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5150
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-26,1 дБ)	780
Системная плата: Gigabyte GA-990XA-UD3 Rev. 3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990X/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3510
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	2700
Видеокарта: Gigabyte GV-R787OC-2GD (AMD Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	7140
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2160
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Vs-3 Advance Black (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	1630
Блок питания: Hipro HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1730
Системный блок:	**25 340**
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1750
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Edifier R2000T (2.0, 2x 30 Вт, 38-20 000 Гц, 95 дБ)	4160
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, стереоколонки 2x 2 Вт)	8900
Системный блок и периферия:	**42 780**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1370
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R797TO-3GD (AMD Radeon HD 7970 Ghz Edition, 1100/6000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	4910
SSD: 180 ГБ Corsair Force GS CSSD-F180GBGS-BK (SATA Rev. 3, зап. — 525 МБ/с, чт. — 555 МБ/с)	5870
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**57 850**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i5-4440 (Haswell, Socket LGA1150, 3,1 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6090
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-26,1 дБ)	780
Системная плата: ASUS B85-PLUS (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	2960
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	2700
Видеокарта: Gigabyte GV-R787OC-2GD (AMD Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	7140
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2160
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: ACCORD SA-01B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1360
Блок питания: Hipro HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1730
Системный блок:	**25 460**
Мышь: Razer Abyssus (3500 dpi, лазерная, проводная)	1740
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Microlab FC 730 (5.1, 84 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ, пульт ДУ)	5220
Монитор: BenQ XL2411T (WLED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, поддержка 3D Vision)	9700
Системный блок и периферия:	**44 750**
Замена ЦП: Intel Core i5-4670 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	710
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R797TO-3GD (AMD Radeon HD 7970 Ghz Edition, 1100/6000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	4910
SSD: 120 ГБ OCZ Vertex 3.20 VTX3-25SAT3-120G.20 (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	3750
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**57 040**

ТЕСТ №11

НОЯБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ В какой стране запуск PS4 состоится позже ноября этого года?

А. Россия
Б. Великобритания
В. США
Г. Франция
Д. Япония

❷ Новая игра Ubisoft Montreal называется…

А. Rayman Legends
Б. Valiant Hearts
В. Rayman Fiesta Run
Г. Child of Light
Д. Assassin's Creed: Pirates

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Xbox One можно будет использовать только в вертикальном положении.

А. Разумеется.
Б. Конечно же, нет!

❹ Несмотря на закрытие аукциона в Diablo 3, PC-версия игры по-прежнему будет требовать подключение к интернету.

А. Именно.
Б. И в чем же тогда смысл? Ложь!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — Jeezus, I really thought that was it...
— Yeah. Heheheh... Fuck this planet. C'mon.
(— Господи, я уж думал, что это конец.
— Ага. Хе-хе... К черту эту планету. Идем».)

А. Lost Planet 3
Б. Aliens: Colonial Marines
В. Mass Effect 3
Г. Killzone: Mercenary
Д. Dead Space 3

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Splinter Cell: Blacklist
Б. Metal Gear Solid 2
В. DARK
Г. Watch_Dogs
Д. Saints Row 4

❼ Мэр какого шотландского города обвинил Rockstar в очернении вверенной ему территории?

А. Эдинбург
Б. Глазго
В. Хэвик
Г. Стерлинг
Д. Ротсей

НАШ ПРИЗ

Игровая мышь

A4Tech Bloody V8

с возможностью выбора режима стрельбы

автоматическим подавлением отдачи и

активированным Core3

www.a4tech.ru

СКАНВОРД №11

НОЯБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Ведущий сценарист Far Cry 3

Мятеж на корабле

Русский национальный домен

Ранг в Tekken

Плененные существа в Rayman Legends

Способ смухлевать

Любимый прием авторов Saints Row

«Та женщина»

Главная ценность эпохи компьютеров

Сленговое название редких предметов в Dota 2

Место проведения Gamescom

Конец света и MMORPG

Оружие нелегальных гонщиков и полицейских

Воплощение актера

Враг Сони Блейд

«Родная среда» Сэма Фишера

Пистолет системы Вальтера

Шары для охоты

Обладатель рогов в BioShock Infinite

Рассказ Тургенева

Ключевое слово: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

НАШ ПРИЗ

Игровая клавиатура

SteelSeries Apex [RAW]

с белой подсветкой и семнадцатью программируемыми клавишами

www.steelseries.com

ФОТОПАМЯТЬ №11 НОЯБРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Saints Row 4** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.

Игровая мышь

A4Tech Bloody V7

НАШ ПРИЗ

с возможностью выбора режима стрельбы

автоматическим подавлением отдачи и активированным Core3

www.a4tech.ru

Ноябрь 2013 November

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
43	28	29	30	31	1	2	3
44	4	5	6	7	8	9	10
45	11	12	13	14	15	16	17
46	18	19	20	21	22	23	24
47	25	26	27	28	29	30	1

Издатель Microsoft **Разработчик** Crytek Studios

ИГРОМАНИЯ

Ноябрь 2013 November

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
43	28	29	30	31	1	2	3
44	4	5	6	7	8	9	10
45	11	12	13	14	15	16	17
46	18	19	20	21	22	23	24
47	25	26	27	28	29	30	1

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ №09/2013

ТЕСТ

Правильные ответы

❶ Д (за разработку F.E.A.R. Online отвечают Inplay Interactive)
❷ Б (к уходу из игровой индустрии Фила Фиша подтолкнул Маркус Бир)
❸ А (Rayman Legends включает в себя перерисованные уровни из Rayman Origins)
❹ А (Activision действительно приобрела права на выпуск игр с участием Губки Боба)
❺ А (цитата из Deadpool)
❻ Д (скриншот из Gangstar Vegas)
❼ Б (автором всех прототипов Oculus Rift является Палмер Лаки)

Победитель

Александр Бабалов (Кинешма)

ПРИЗ

Коврик для мыши **SteelSeries QcK World of Tanks Edition**
www.steelseries.com

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Пимико, Бонд, ксеноморф, Кодзима, форпост, Аркхем, субтитры, Абрамович, войт, мрак, карты, Акелла. По вертикали: Рассел, отмычка, ачивка, сериал. Ключевое слово: **Франклин**.

Победитель

Татьяна Зеркаль
(Йошкар-Ола)

ПРИЗ

Игровая клавиатура SteelSeries Apex [RAW] с белой подсветкой и семнадцатью программируемыми клавишами
www.steelseries.com

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(The Testament of Sherlock Holmes)
4, 1, 2, 3

Победитель

Дмитрий Ельнев
(Ульяновск)

ПРИЗ

Мобильная гарнитура **Audio-Technica ATH-CK400XP** *с блоком микрофона на шнуре* и амбушюрами-вставками
www.audio-technica.ru

УЧАСТИЕ в конкурсах

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

❶ Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

❷ Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 18.11.2013. Итоги будут подведены в январском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ОЧИ ЧЕРНЫЕ, ОЧИ ЯСНЫЕ

О том, как мы тестировали Oculus Rift и почему нас не стошнило

Привет, Алексей. Я только что прочитал у тебя в соцсети «ВКонтакте», что вы там тестируете Oculus Rift. Можешь рассказать поподробней, как оно по ощущениям? Я пока не знаю, буду ли покупать, когда они, наконец, выйдут. Хотелось бы услышать ваше мнение.

Надо брать! Это мое личное мнение, но вы ведь именно им и интересовались.

А теперь, после столь категоричного заявления давайте немного аргументирую. Я тестировал много шлемов виртуальной реальности, но ни один не подарил мне настолько уникального игрового опыта, как Oculus Rift. Причина, конечно, очевидна: большинство подобных устройств не поддерживают нормально игры, а требуют специальных программ, функционал которых крайне ограничен.

А тут вы нацепляете очки и оказываетесь в мире хорошо знакомых вам проектов, только уровень восприятия меняется кардинально. Самый частый вопрос, который присылали мне по почте про Rift, — насколько это отличается от обычного 3D с экрана монитора?

Да, отличается. Да, сильно. В шутерах, если надеть «Рифты» и просто идти вперед, постреливая из автомата, поначалу отличия не заметны. Но стоит повернуть голову, и начинается то самое «вау!», про которое пишут почти все, кто уже протестировал очки.

Казалось бы, ну что тут такого — вращаешь ты пространство в игре с помощью головы, а не мышкой. Но на практике разница колоссальная. Наше мировосприятие во многом завязано на угле зрения и на привычных движениях, этот угол зрения изменяющих. С «Рифтами» все предельно привычно: повернули голову — увидели новый ракурс. Одно из базовых ощущений — неожиданно узнаешь, что в играх есть потолок и небо и что там, сверху, иногда что-то происходит.

Я не шучу. Именно «узнаешь». Потому что на экране монитора смотришь вверх крайне редко (причем, пока не начнешь делать это в «Рифтах», этого не понять). Но и это еще не все. Одно дело, когда над тобой, скажем, пролетает космический корабль, ты дергаешь мышь вверх и видишь очередную плоскую картинку на фоне небосклона. И совсем другое дело, когда то же самое происходит в очках. Ты рефлекторно вжимаешь голову в плечи, потом поднимаешь взгляд... а над тобой висит огромная махина... прямо над головой. Дух захватывает!

Оценивать тот маленький блеклый хоррор, который идет в наборе с очками, лично мне довольно сложно, потому что я ужасов на экране не боюсь. Но я видел, как мои коллеги визжали от страха, когда на них прямо из темного тоннеля выпрыгивала страшная ведьма. Мне этот момент страшным не показался, но сильно подозреваю, что особо впечатлительные размозжат кресло под собой отборной грудой кирпичей. Даже меня один раз мороз прошиб, когда эта тварь подошла ко мне вплотную и заглянула в глаза, — показалось, что сейчас она вцепится мне в глотку и выгрызет кадык. На экране монитора это выглядело бы... да никак. Просто как рядовой игровой момент. Но в очках-то казалось, что эта полудохлая ведьма наклонилась вперед, а ее пустые глазницы — буквально в сантиметре от моего лица.

Но лучше всего «Рифтам» удаются выкрутасы с изменением ориентации. В демонаборе есть игры, симулирующие американские горки и прыжки с моста с привязанной к ногам эластичной веревкой. Если смотреть эти игры на экране монитора, никаких эмоций не испытываешь. А в очках симуляция очень высокая. На горках тело — не шучу! — начинает испытывать перегрузки. Понятно, что никаких перегрузок нет, но мозг исправно достраивает ситуацию, исходя из того, что он видит.

Потрясающей оказалась и демка с полетом дракона. В ней на клавиатуру не надо жать вовсе, а управлять полетом чудовища приходится движениями головы. Уровень погружения такой, что почти все у нас в редакции в какой-то момент начинали махать руками, словно это и не руки вовсе, а перепончатые крылья. То есть все знали, что это никак не повлияет на игру, но на полном серьезе казалось, что ты дракон, что руки — это крылья.

Минуты через две пилотажа начинает кружиться голова... И это один из серьезнейших подводных камней очков, о котором далеко не все знают. Я, например, поиграв первые десять минут, чуть не познакомил клавиатуру и монитор со своим завтраком. Вестибулярный аппарат взбунтовался, а желудок решил провести срочную эвакуацию содержимого. Обошлось. Но укачало сильно. Это при том, что я к самым разным видам качки весьма устойчив: во время экспедиций, в десятибальный шторм, когда почти все уже травят у борта, я обычно держусь, хоть и зеленею. А тут такая засада!

Правда, штука индивидуальная. Легкий дискомфорт в начале тестирования почувствовали почти все, но многие привыкли уже спустя полчаса. Я же после первого часа игры еще два часа отходил от неприятной тяжести в области живота. Потом еще и голова до самой ночи трещала. На следующий день побочных эффектов было значительно меньше. К «очковой» качке привыкаешь. Кто-то моментально, кто-то подольше, но адаптивные механизмы работают. А после того, как вы адаптировались, начинается настоящий фан.

У нас на тестах был девкит. Разрешение картинки там низкое, все в блюре, нечеткое. Но, даже несмотря на это, ощущения всех частей тела, кроме желудка, строго положительные. Повторюсь еще раз: даже играя в давно пройденные, а может, и поднадоевшие игры, вы все равно получаете новый игровой опыт. Абсолютно новый! Half-Life 2, например, я прошел словно в первый раз — все уровни знакомы, но нет ощущения «я это уже проходил». Есть лишь ощущение, что «я здесь уже бывал», но, кажется, не в этой жизни... Словами не передать.

Ну и в завершение разговора немного о забавном. Мы, конечно, не удержались и скачали несколько неофициальных демонстрашек для «Рифтов». Одна из них представляла собой комнату, в которой были расставлены голые мужские и женские тела (мужские, правда, в трусах, а вот женские — либо в стрингах, либо полностью обнаженные). Каждая модель была получена трехмерным сканированием реальных людей. Детализация — потрясающая. Можно подойти, скажем, к девушке и разглядеть каждую родинку, каждую морщинку и складочку на ее теле. Что еще можно разглядеть, кроме родинок и складочек, можете догадаться сами. В общем, «клубничная» индустрия замерла в томном ожидании. Если Oculus Rift хорошо продадутся, то XXX-магнаты обогатятся, выпуская игры для взрослых с невероятным уровнем погружения.

В целом технология пока шероховатая, местами недоработанная, требует тщательной шлифовки, но тот новый игровой опыт, который можно получить с помощью Rift, — искупает все недочеты. На момент написания этого текста нам пока не удалось настроить на работу с очками Mirror's Edge, но я жду не дождусь, когда смогу пройти эту игру (и еще множество других) с полным погружением. Это, конечно, еще не Диптаун, но уже опасно близко.

MMORPG ВСЛЕПУЮ

Как стать пандой и одолеть демона за три часа

Здравия желаю, игроманцы! Я по жизни большой фанат MMO-игр, особенно RPG, и мы с друзьями переиграли в целую кучу, от «Линейки» до «Рифта». И тут зашел у нас такой разговор: ну, обычно выходит новая игра, ты появляешься в ней зеленым новичком и по мере того, как качаешься, узнаешь больше и об игре, и об игровом мире, и о том, как вообще кого бить надо. Это обычно любой сумеет, если только ему попросту не надоест. А если сунуть геймера в незнакомую MMORPG сразу высокоуровневым персонажем, без прокачки? Вот просто взять и с головой окунуть в жестокий мир с беспощадными боссами, злым PvP и войнами кланов. Он тут даже где столица — не знает, не то что тактики на боссов. Новичок, ясное дело, сбежит сразу, как его пять раз подряд убьют тапком. А бывалый игрок? Вот вы бы — справились? — Данил «Crimson Unicorn» Кирин, г. Курган

Ну, если очень захотеть, можно в космос полететь, не то что в незнакомую MMORPG с ходу влиться. А тут, кстати, и случай подвернулся — готового персонажа, вскормленного и одетого по последней моде, нам любезно одолжили: вот ваша панда, вот мир с китайско-мифологическим налетом, добро пожаловать в **Perfect World**, и не говорите, что вас не предупреждали.

А что, решили мы, хороший эксперимент получится. Во имя науки и пламенной любви к играм. А вы, многоуважаемые читатели, задумывались над тем, как чувствует себя новичок, впервые оказавшийся в совершенно чуждом мире? Лично мы сгоряча решили, что это вряд ли страшнее сурового, как папа-генерал, авиасимулятора.

...Как же!

«Лопни наши глаза!» — вскричали мы, потому что в калейдоскопе текстур разобрать, что происходит на экране, не проще, чем доказать теорему Ферма. Чьи-то персонажи снуют из стороны в сторону, а вот эта помесь котиков с енотами-тануки, кажется, торговец. Всюду архитектурный барда... ладно, домики тут красивые, но окрестностями не полюбуешься, нас сразу же отправляют в подземелье, воевать босса. Судорожно ищем нужного NPC, он телепортирует куда надо.

Наш персонаж — смешная пандочка, которая отвлекает врагов на себя, зачаровывает союзников и изредка кусает босса за пятку. Дело нехитрое, но в нашем арсенале почему-то безумное количество способностей, и разобраться, что к чему, за пять минут — задание не из легких. Опытным путем выяснилось, что маленькая смешная пандочка умеет превращаться в большую свирепую панду. В такой форме проще держать удар, но зато не получается играть роль мага поддержки. Следующее откровение — панда превращается в... тигра.

Нельзя сказать, что босс оказался сложным, а весь успех рейда зависел только от нас. Здоровенная фея с крыльями как у бабочки вяло огрызалась; пара минут, и от нее осталась только кучка лута. Панда все это время дежурно тыкала в две-три способности и чувствовала себя прекрасно.

Нам объяснили, что до серьезного сопротивления надо еще добраться, и сосватали другой инстанс, где и чудовище опаснее, и прохождение в несколько стадий. Пришлось лететь в пустыню и искать громадную пылающую морду демона: чтобы попасть в подземелье, нужно бесстрашно сигануть прямо в пасть.

От симпатичных пагод не осталось и следа, панда словно угодила в самый настоящий ад. Противник здесь посерьезнее, к тому же сперва нужно одолеть мидбосса. Зевая, прожимать пару клавиш уже не выйдет — нужно маневрировать и избегать атак по площадям. Кроме того, самая опасная тварь призывает небольших демонов, и, если их вовремя не потоптать, здоровенный босс полностью вылечится.

Но даже тут условия были щадящими. Почти мгновенное

воскрешение, соклановцы шустро расправляются с мелочью, да и от главного противника постепенно откусывают по кусочку здоровья. Босс предсказуемо погибает, гильдия забирает себе добычу, а мы успешно призываем огромного орла. Оказывается, панда тут летает на орле!

Развлекательная программа не ограничивается банальными боссами, и мы отправляемся в одно из самых популярных мест Perfect World. В свободное от рейдов время, где-то к вечеру, топовые игроки любят собираться у городских ворот и общаться, хотя именно тут разрешается свободное PvP. Но нет, все чинно-мирно, разные кланы давно объединились в альянсы и не льют кровь попусту. Иногда какая-нибудь белая ворона показывает когти, но на таких сразу наваливаются всем миром, не оставляя от бедолаги мокрого места. Если что, ко мне всегда прибегут соклановцы, и тогда любое сопротивление точно будет бесполезным.

Как живется высокоуровневому игроку в Perfect World? С комфортом. Что дает членство в одной из самых крупных гильдий на сервере? Безопасность и некоторую безнаказанность.

Попутно ты осознаешь, что сама идея на пару часов стать невероятно крутым персонажем в отдельно взятой MMORPG, не важно какой, — абсурдна. И вот почему. За любой MMORPG нужно следить, хотя бы косвенно участвовать в развитии событий, знать, простите, игровую мифологию. И быть в таком случае калифом на час глупо. Важен ведь не конечный результат, а дорога к нему. Тут-то и наступает прозрение. Чувствуешь себя лишним. Ведь успеха в игре добился кто-то другой.

И когда с ходу оказываешься в шкуре чужого альтер эго, пропускаешь многое, если не все. От мелких и забавных историй до ключевых событий. Вспомните, например, случай, когда в **EVE Online** игрок начал продвигаться по служебной лестнице, возглавил влиятельную корпорацию, а потом решил взять и украсть все средства.

Или глобальную эпидемию в **World of Warcraft**, когда один из боссов заражал не только игроков, но и петов. Вирус должен был оставаться в пределах подземелья, но случайно распространился на весь Азерот — то еще было веселье!

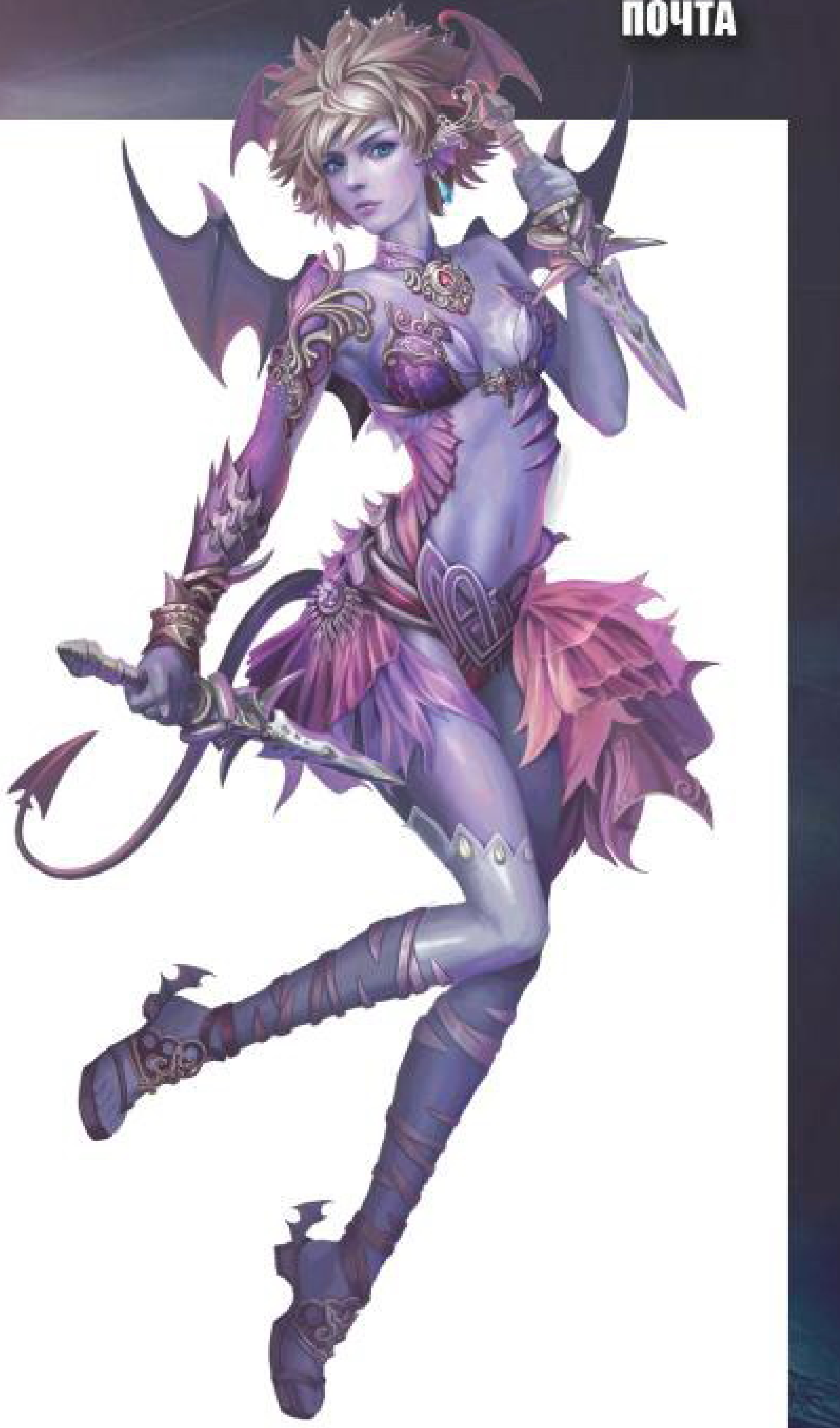
Похожие истории рассказывает игровой эксперт Александр. Один умелец скрывал свою личность, общался с людьми и нарочно изменял голос при помощи технических средств. Занял в гильдии серьезный пост и убежал, сверкая пятками, с чужим добром на основной аккаунт. Еще один изобретательный товарищ выдавал себя за девушку. Предсказуемо появился спонсор, вложил в развитие «пассии» солидную сумму и остался с носом.

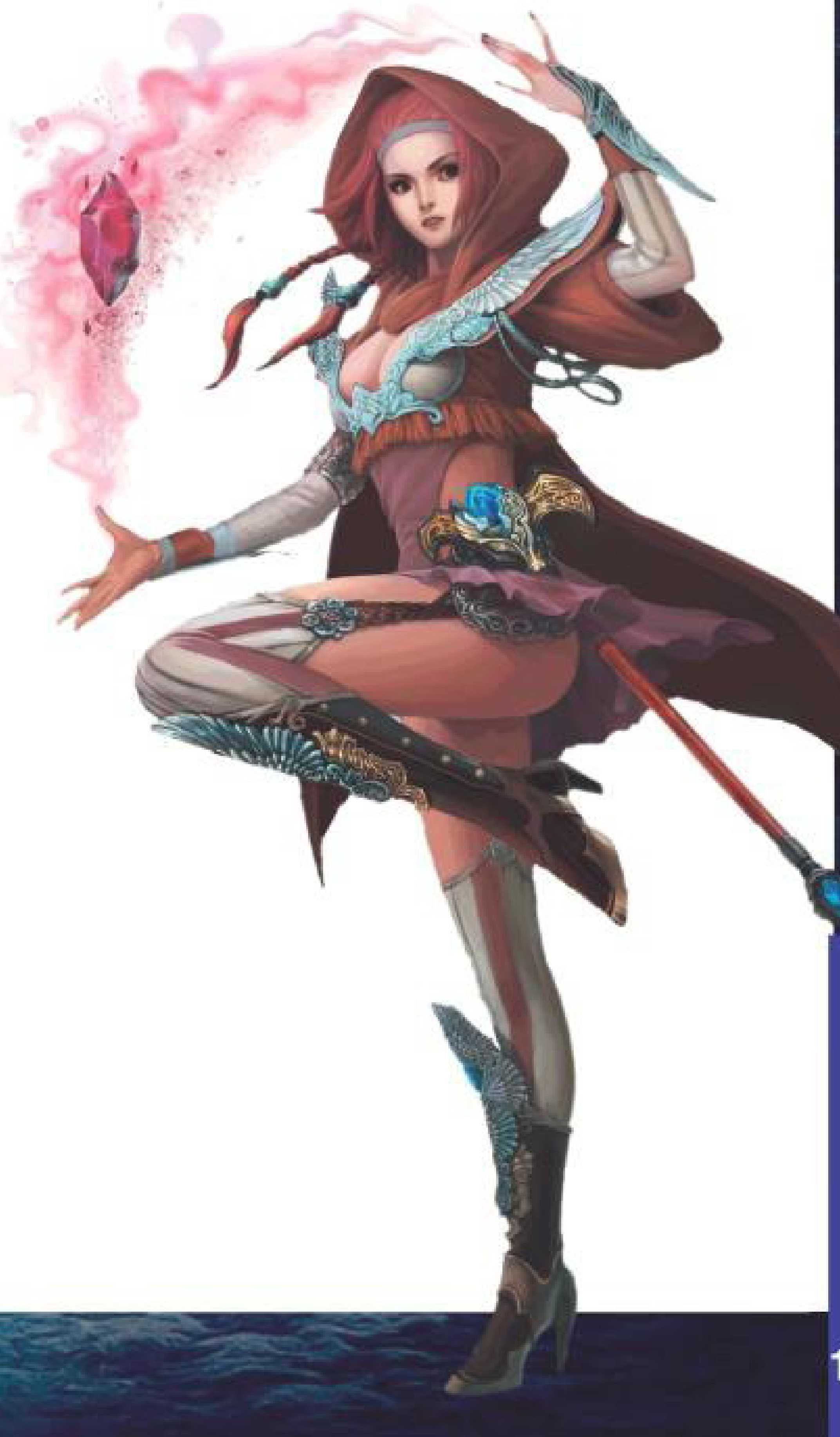
К сожалению, такие милые истории для постороннего игрока — пустой звук. Когда я общался с Энди Нордгрен и Кьяртаном Эмильсоном, далеко не последними людьми в **CCP Games**, они привели отличный пример. Рассказывать все эти байки и анекдоты про онлайновые игры — все равно что хвастаться, как ты пробежал марафон. Звучит круто, вдохновляет, но гораздо интереснее бежать этот марафон самому

Играли мы некогда в **Ragnarok Online**. Общались с незнакомыми людьми, вступили в клан — просто так, потому что эмблема понравилась, а потом гуляли с соклановцами по миру и обсуждали всякое, чего уж точно не стали бы делать сейчас. Ощущение потрясающее, и наверняка любой, кто когда-нибудь играл в MMORPG, нас поймет. Вокруг тебя целый мир, и ты с интересом смотришь на высокоуровневых персонажей; еще не нужно думать о механике и искать выгодные места для прокачки. Ты осваиваешься сам, временами помогают другие игроки, а в процессе случаются интересные истории.

Важнее было то, чего мы не увидели. Онлайновая игра — это не конечный опыт, а процесс, ваше личное приключение, и никакое участие в рейдах или нападение на невинных игроков не заменит впечатлений от самостоятельно пройденного пути. Все хитрые механики, по большому счету, особой роли не играют.

Намного весомее — истории, которые стоят за игроками. И совсем не важно, что один из них панда в костюме гладиатора, а другой почему-то летает верхом на клинке. Попробовать окунуться в чужой до последнего уголка мир никогда не поздно. Главное — сделать это самому.





НАШ ПРИЗ

Традиционно мы премируем автора самого интересного письма. Автор послания «Очи черные, очи ясные» получает от нас тонкий и выносливый смартфон **Sony Xperia ZR** с высочайшим уровнем защиты от воды, способный снимать видео в формате Full HD — тоже под водой.

— 4,6-дюймовый HD-дисплей Reality Display с технологией Mobile BRAVIA Engine 2, дающий невероятно четкое и яркое изображение.

— Быстрая 13-мегапиксельная камера с матрицей Exmor RS и поддержкой HDR для создания великолепных фотографий и видео.

— Водо- и пылезащищенный корпус (соответствие требованиям стандартов IP55 и IP58).

— Четырехъядерный процессор Qualcomm Snapdragon S4 Pro с тактовой частотой 1,5 ГГц, оперативная память 2 ГБ.

— Режим энергосбережения STAMINA, продлевающий время автономной работы.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

Нам на ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «Игромания», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Игромания: открытие пространства в шутерах!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «Игромания: игры и их влияние на психику».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх.

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно.

Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Электронный адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

СПЕЦВЫПУСК ★ СПЕЦВЫПУСК ★ СПЕЦВЫПУСК ★ СПЕЦВЫ
ИГРОМАНИЯ
WORLD OF WARPLANES
ХРОНИКИ РАЗРАБОТКИ
ГАЙДЫ И СОВЕТЫ
ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ
УРОКИ ПИЛОТАЖА
ИСТОРИЯ АВИАЦИИ
БИОГРАФИИ ЗНАМЕНИТЫХ АСОВ
ВОЗДУХ НАШ

WORLD OF WARPLANES
ВОЗДУХ НАШ
БОНУС КОД

МНЕ БЫ В НЕБО

WORLD OF WARPLANES — ЭТО ВЫЗОВ. ПРЕЖДЕ ВСЕГО, ДЛЯ САМОЙ КОМПАНИИ WARGAMING, КОТОРАЯ РИСКНУЛА СОЗДАТЬ МАССОВУЮ ИГРУ ПРО ТАКОЕ СЛОЖНОЕ ДЕЛО, КАК ВОЗДУШНЫЕ БОИ СЕРЕДИНЫ XX ВЕКА. НЕПРОСТО БУДЕТ И ИГРОКАМ, ПРИВЫКШИМ К ВДУМЧИВОМУ ГЕЙМПЛЕЮ WORLD OF TANKS. НО ОСМЕЛИМСЯ СКАЗАТЬ, ЧТО РИСК БЫЛ ОПРАВДАН, А WORLD OF WARPLANES ОБЕСПЕЧИТ ВАМ СОВЕРШЕННО НОВЫЙ ИГРОВОЙ ОПЫТ.

Сравнения и аналогии — бич игровой прессы, но и на сей раз от них никуда не деться, несмотря на то, что уникальный геймплей World of Warplanes трудно описать привычными жанровыми клише. Скажем, если World of Tanks называли «замедленным Counter-Strike на танках», приходилось попутно пояснять, что в игре множество реалистичных элементов, включая детально смоделированную многозональную броню, правдоподобную баллистику снарядов, сложный механизм вычисления пробиваемости, инерционность стальных монстров и прочая, и прочая.

В случае с World of Warplanes все еще заковыристее: третье измерение исключает аналогию с шутерами, а аркадные упрощения уводят игру слишком далеко от «чистокровных» симуляторов вроде «Ил-2: штурмовик».

Симулятор и аркада. Смешать, но не взбалтывать

Так что же такое World of Warplanes? Здесь нет долгих подлетов к цели, напряженного высматривания в небе точек «контактов», перегрузок, флаттера, заглохших в неосторожной «петле» движков и прочих реалистичных моментов, которые стали стандартом для серьезных симуляторов. Но опытные виртуальные пилоты все же привыкнут к игре гораздо быстрее, поскольку они уже представляют, как двигается в воздухе самолет, почему нужно следить за скоростью и высотой, как использовать преимущества и компенсировать недостатки своей машины. Все это предстоит освоить любому, кто хочет не просто летать в World of Warplanes, но и побеждать.

Впрочем, пугаться не стоит. Разработчики Wargaming проделали огромную работу во имя того, чтобы сделать World of Warplanes, как говорится, «easy to learn». Это заметно, прежде всего, по списку доступных схем управления, среди которых каждый, кто играл во что-нибудь «про самолеты», сможет найти привычный вариант.

Мы посвятили управлению отдельную статью, но, пока верстался этот спецвыпуск, разработчики выпустили обновление с расширенными настройками стандартной «танковой мыши». Разбор новых возможностей потянет на дополнительную статью, но, прямо скажем, даже если вы сразу ринетесь в бой, не открывая меню настроек, управление все равно будет интуитивно понятным. Тонкая настройка понадобится, только когда вы захотите сражаться на равных против виртуальных пилотов с многолетним стажем, и для этого совершенно необязательно обзаводиться джойстиком!

Мы помним

Успех World of Tanks подстегнул интерес игроков к танковым боям и истории Второй мировой. Трудно сказать, добивались ли этого сотрудники Wargaming, когда заботливо воссоздавали модели реально существовавших машин. Скорее всего, это проекция их собственного живого интереса к истории. Побудит ли World of Warplanes своих фанатов к чтению мемуаров Покрышкина или истории создания Ла-5? Да мы готовы биться об заклад — еще как!

Что очень важно, при всех упрощениях разработчики стараются соблюдать историчность там, где это не идет в ущерб геймплею. Поэтому никому не помешает усвоить разницу между штурмовиками, тяжелыми и легкими истребителями (о чем вы тоже сможете прочитать дальше). В игре их тактика близка к реальной, можно применять многие описанные именитыми асами приемы.

Еще интереснее повторять этапы развития военной авиации, привычно прокачиваясь с первого по десятый уровни. Начинаем с хлипких бипланов, оклеенных перкалем, затем переходим к первым монопланам, у многих из которых даже шасси еще не убирается. На средних уровнях самолеты ощетиниваются пушками и окончательно разделяются на «маневренные» и «скоростные», а в конце каждой ветки вас ждут реактивные машины, которые разительно отличаются от поршневиков по стилю игры.

Следить за превращением забавного И-5 в грозный Ла-15 не менее увлекательно, чем качать Maus из «лолтрактора». Так что вслед за наплывом посетителей в танковых музеях мы предсказываем оживление и в музеях авиационных. Кстати, вас вряд ли удовлетворят скупые описания самолетов в игровом интерфейсе — а ведь страшно интересно узнать, как создавался тот или иной самолет, как он проявил себя в боях!

Для начала можете прочесть нашу «Историю развития истребительной авиации», охватывающую период от появления самых-самых ранних аэропланов до первых лет Второй мировой. Надеемся, что это не последний наш спецвыпуск по World of Warplanes и что у нас еще будет шанс рассказать о самолетах второй половины войны, но, если тема вас «зацепит», — вы ведь точно не удержитесь и отправитесь искать, что бы эдакого почитать на эту тему! Поверьте, проверено на личном опыте.

Чистого неба!

В спецвыпуске мы постарались собрать всю самую важную информацию, которая поможет быстро и легко «войти в игру» новичку, но World of Warplanes вряд ли заинтересует вас, если вы не чувствуете тяги к небу. А если такая тяга есть, то читать про настройки управления, особенности прокачки и историю разработки вам быстро наскучит. Поэтому мы решили посвятить немало страниц самим самолетам, их истории, асам, на них летавшим, и тем, кто до сих пор летает на легендарных машинах. Будьте осторожны — заболеть небом очень просто, и лекарства от этой болезни пока не придумали!

Впрочем, если вы читаете эти строки, предупреждать уже поздно. Чистого вам неба!

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Алексей Макаренков

Редакторы
Светлана Померанцева
Дмитрий Дахно

Авторы
Дмитрий Зайцев
Андрей Немирич
Юрий Кужелев
Денис Суханов
Михаил Швецов

Дизайн и верстка
Роман Грыныха

Корректура
Анна Полянская

WWW.IGROMANIA.RU
Руководитель проекта
Леонид Молвинских

Издатель
ООО «ИГРОМЕДИА»
Адрес редакции
111123, г. Москва,
шоссе Энтузиастов,
д. 56, стр. 32, оф. 363

Генеральный директор
Евгений Исупов

Директор по производству
Азам Данияров

Учредители журнала
Евгений Исупов
Александр Парчук

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE
Editor in Chief
Alexey Makarenkov
(makarenkov@igromania.ru)

Contacts
56/32 Shosse Entuziastov, Moscow,
Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2364

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам.
Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания спецвыпуск» выпускается в комплектации с DVD. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 го да). ISSN 1560-2580.

Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2013
Тираж 84 197

© Igromania, 1997-2013
Circulation 84 197

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

РОЖДЕННЫЙ ПОЛЗАТЬ

ВЗЛЕТЕТЬ СУМЕЕТ

Заходить на противника с высоты — самая выгодная тактика. Главное — успеть подстрелить гада до того, как он ускользнет.

— Бой начинается!
— Рикошет!
— Не пробил!

Признайтесь — забилось ли ваше сердце сильнее при виде этих слов? Если так, то вы не одиноки. Вышедшая в августе 2010 года онлайновая игра World of Tanks мигом покорила игровую общественность в диапазоне от школьников до пенсионеров. Редкий представитель сильного пола по природе своей равнодушен к военной технике, и если к настоящей машине поди еще подберись, то уж гонять заветные «танчики» на компьютере сам бог велел. Особенно когда они там почти совсем как живые.

Но что, если вам уже поднадоело прятаться за домиком на «Энске» или штурмовать гору в «Малиновке»? Для тех, кто не прочь расправить стальные руки-крылья, взмыть в небеса и среди бескрайнего голубого простора от души кому-нибудь навалять, есть отличная альтернатива: «близнец» World of Tanks — World of Warplanes.

Заглянувшие сюда на огонек танкисты освоятся без труда, но даже и безнадежные новички должны быстро разобраться в особенностях механики. Благо большинство моментов разработчики из Wargaming уже отработали на «Танках», так чего топтаться по граблям? Но, главное, суть осталась прежней, и основу основ тут составляют те же скоротечные сражения, только в воздухе.

В World of Warplanes можно как заходить на полчасика в день — успокоить расшалившиеся от споров с начальством нервы, так и засиживаться подолгу, неспешно оттачивая мастерство и злостно отлынивая от уроков. Здесь, в отличие от классических MMORPG, вы не привязаны необходимостью выполнять ежедневную рутину, постоянно качаться и обновлять обмундирование. Можно играть сутки напролет или по паре боев раз в полгода, хотя преимущества наигранного летного стажа и досконального знания сильных и слабых мест каждой «птицы» никто не отменял, сами понимаете.

Первая встреча

Как и «Танки», World of Warplanes после выбора сервера и ввода логина с паролем переносит игрока в ангар. В стартовый заход вы увидите в ангаре несколько самолетов первого уровня, по одному на каждую нацию. А прямо по центру монитора будет гореть экран, настойчиво советующий пройти обучение. Наш вам совет — соглашайтесь. В World of Warplanes старый рецепт «прячься и стреляй, стреляй и прячься» не работает — аэропланы зависать в воздухе не умеют, а вертолетов нет и не предвидится. В инструктаже вам подскажут не только как летать и стрелять, но и как лучше заходить на более маневренную цель и даже как воевать в команде.

Последнее особенно важно, ведь это вам не дуэльный шутер. Как и в World of Tanks, в бой идут две команды по пятнадцать человек, но необходимость взаимовыручки вырастает во много раз — кто снимет висящего на «шести» противника, если не товарищ? А если снять некому, остается надеяться лишь на чудо — потому что опытный виртуальный пилот в такой ситуации вас почти наверняка отправит на свидание с землей. Отсидеться в укрытии, «танкуя» двух-трех противников в одиночку, здесь точно не получится.

Еще одно отличие от «Мира танков» — зашкаливающая динамичность боев. Забудьте про унылые стояния на «Малиновке», когда две команды по пятнадцать минут прячутся за домиками и камушками, перестреливаясь через поле. Хоть система видимости и обнаружения неприятеля работает здесь похожим образом, укрыться в небесах значительно сложнее. Самолет за бараком или радарной станцией не припаркуешь, да возможности приземляться и не предусмотрено. Не помогут и облака — рано или поздно придется из них вылететь, сразу засветившись. А дальше счет пойдет на секунды — слаженное звено противников не упустит шанс разобраться с одинокой целью, увеличив счет побед.

Не забывайте пополнять боезапас. К счастью, в World of Warplanes это можно делать автоматически, если в нужном месте стоит галочка.

Впрочем, даже если вы ухитритесь где-то схорониться, оставшись в одиночестве, на исход схватки это не повлияет. Не зря же основной режим называется «Превосходство» — стоит одной команде получить преимущество, уничтожив больше врагов и техники, как начнет заполняться специальная полоска, похожая на «танковую» полоску захвата базы. И как только она доползет до края, выявится победитель. Правда, в нынешнем самолетном рандоме так почти не бывает, чаще всего бои заканчиваются выносом всех самолетов противника, и на это редко требуется больше шести-семи минут.

Все ли так просто, как кажется?

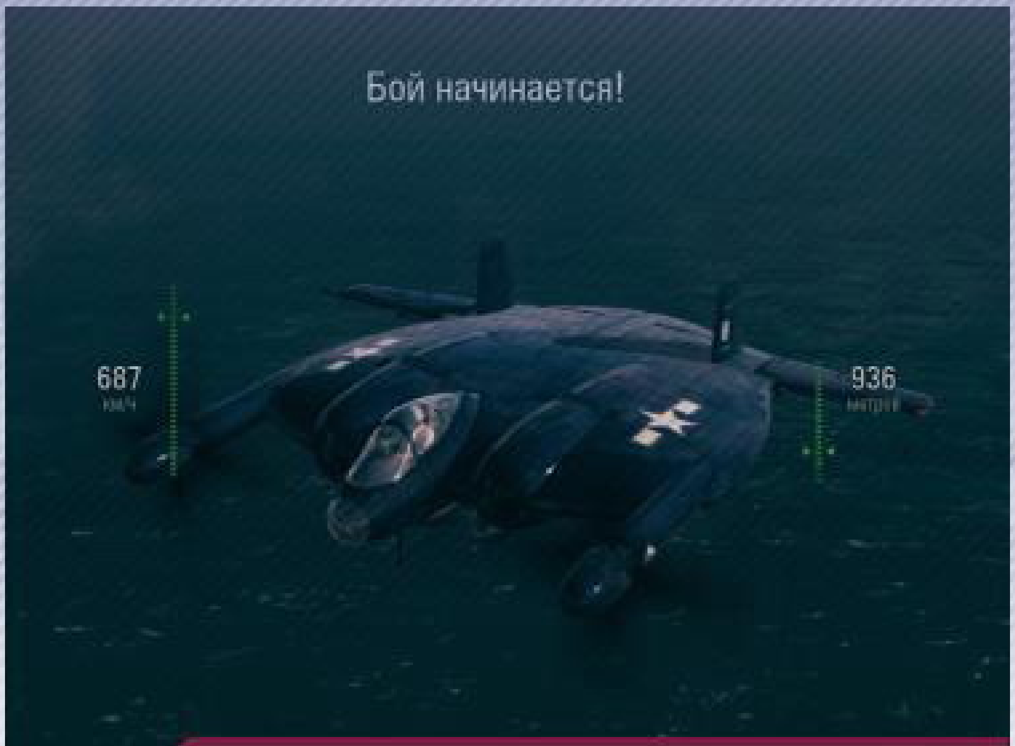
В World of Tanks сейчас пять классов техники, в World of Warplanes решили обойтись четырьмя. Само собой, у каждого свои задачи: легкие истребители сражаются с воздушными целями, штурмовики бомбят радары, штабы и прочую «наземку», палубные истребители могут и то и другое, но с переменным успехом, а тяжелые истребители раскалывают в лобовых атаках тех, кому хватило дури подставиться.

Но не спешите лепить «танковые» ярлыки: дескать, легкий — это «светляк», а штурмовик — «арта». ЛБШ, скажем, чтобы разбомбить неприятельский штаб, должен сначала до него долететь. И там ему тоже будет невесело — мало того, что с земли постреливают зенитки под управлением AI, так еще и вражеские перехватчики вьются вокруг голодными воронами. В общем, соберетесь ползти на штурмовике к неприятельской базе, попросите вас прикрыть. А летая на истребителе, помогайте напарникам, даже если они кажутся вам отчаянными неумехами. Помните: сегодня вы его прикроете, а завтра он вас!

World of Warplanes вообще учит терпимее относиться к людям. Бывалые танкисты, с тысячами побед за спиной, поначалу недоумевают: как же это, сбили в первом бою на первой минуте! А вот так. При всем сходстве интерфейса, принципов балансировки, прокачки и прочего новая игра гораздо сложнее, а правила воздушного боя совсем не похожи на правила танкового. В кустах не засядешь, и даже такое понятие, как «фокус», может навредить: гонять одиночку толпой непродуктивно и опасно:

Особый бомбовый прицел помогает выбрать момент сбрасывания смертоносного груза на цель.

Такое чувство, будто от машины кто-то отрезал кусок. Но не волнуйтесь — так и задумано. Это лишь один из множества необычных самолетов, представленных в игре.



Вот вам еще пример — это даже не НЛО, а какая-то неведома зверушка. В жизни его прозвали «блинчиком», а игроки нарекли «печенькой».

Премиумной техники первого уровня в World of Tanks не было. А тут ее сделали, правда, потом пришлось долго калибровать баланс.

Столкнуться в воздухе — раз плюнуть, а выживет при этом тот, у кого самолет крепче. Да и то не факт.

Уходя в облака, никогда не знаешь, кто вынырнет навстречу.

еще друг с другом «поцелуетесь». Чем грозит столкновение двух танков примерно одинаковой массы? В худшем случае — сбитой гусеницей и потерей пары десятков очков жизни. А встреча двух самолетов? Чаще всего — гибелью обоих и громкой руганью в чате.

В первые месяцы открытого тестирования катастрофы в начале боя были обычным делом, да и сейчас порой случаются. Так что смотрите на карту и стрелочки на экране, прикидывайте, где окажется друг, а где враг через полминуты, и будет вам счастье, заодно пространственное мышление разовьете. И прикрывайте спину товарища, пока он грызет противника! Эгоисты здесь не в чести и долго не живут.

«Hard to master», но «easy to learn»

И все же по сложности освоения это далеко не симулятор вроде «Ил-2: штурмовик». Wargaming.net целенаправленно делали аркадный экшен. Вам не придется изучать многостраничные талмуды, чтобы научиться подниматься с аэродрома (взлетать тут вообще не нужно). Или долго разбираться, зачем самолету закрылки и как ими пользоваться. Поворот, форсаж, остановка двигателя, стрельба, бомбометание — вот почти все возможные действия. В настройках можно почти всё это повесить на мышь, геймпад или джойстик, как вам сподручнее. Подробнее об управлении мы расскажем вам отдельно, хотя первые несколько боев все равно будете обвыкаться.

А теперь — главный вопрос: что такое самолет и почему они разные? Неповоротливый штурмовик тяжело вывести из пике на низкой высоте — мощности движка может не хватить. Иное дело юркие истребители — у них может и получиться. Но даже в пределах одного класса вы не найдете двух одинаковых. Посмотрите на скорость техники, оцените вооружение, подумайте, стоит ли подвешивать под крылья ракеты, или они вас только замедлят. Исход поединка иногда решает сотня лишних кило веса, преимущество в запасе здоровья или более мощный движок.

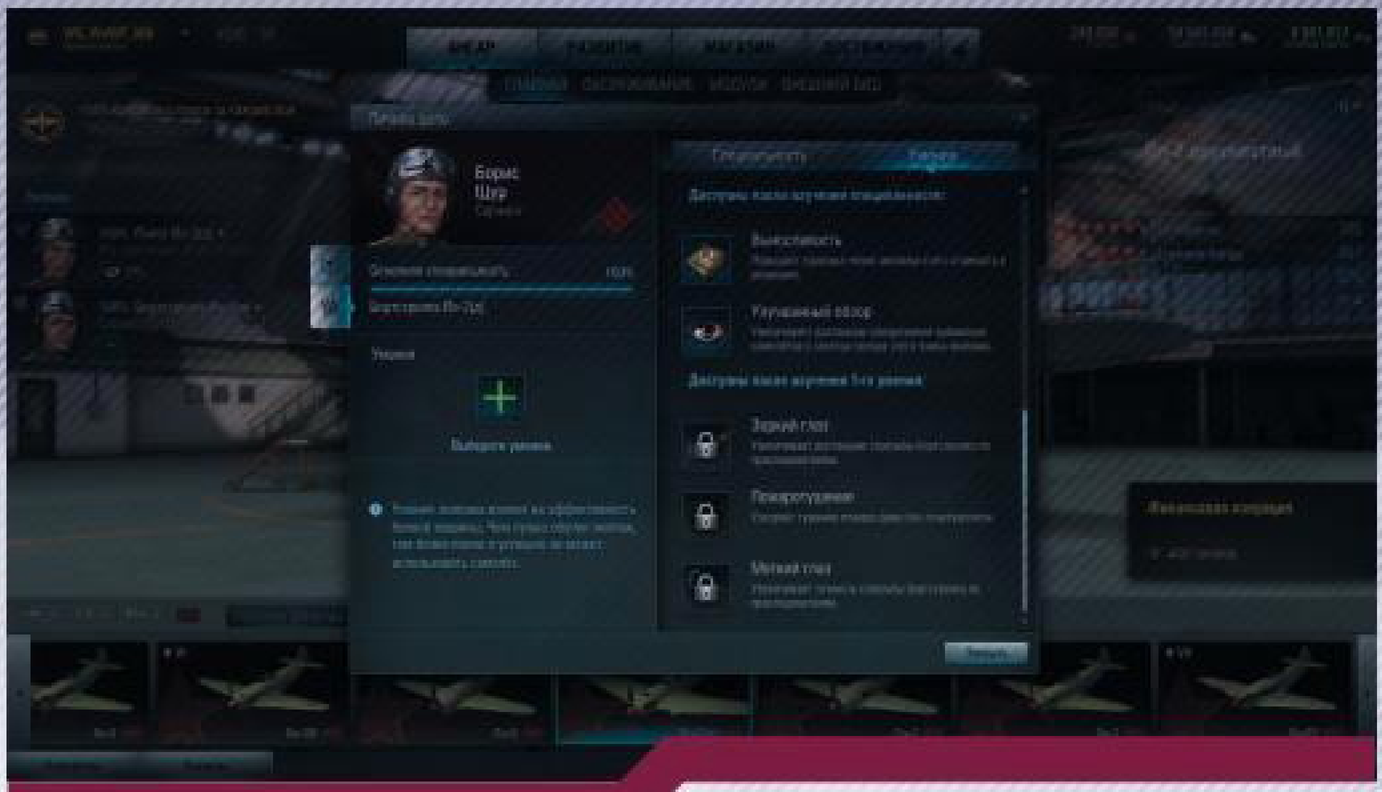
Да, тут техника тоже состоит из модулей. Планер, двигатель и вооружение есть у всех, а вот турели и бомбы с ракетами достаются избранным. В любом случае, купив в магазине новенький Як-1, вы быстро поймете, что базовый «стоковый» вариант куда как далек от идеала. И, чтобы превратить его в «топовый», с улучшенными версиями модулей, придется попотеть.

Хотя почему бы и не ускорить процесс? Система прокачки почти целиком скопирована из «Мира танков», и исследовать новую турель можно за так называемый «свободный опыт». Его, конечно, еще надо где-то взять, на дороге он не валяется, он, как водится, зарабатывается на другой технике. В конце концов, Покрышкин и Хартманн тоже учились не на самых совершенных машинах, а мы что, рыжие?

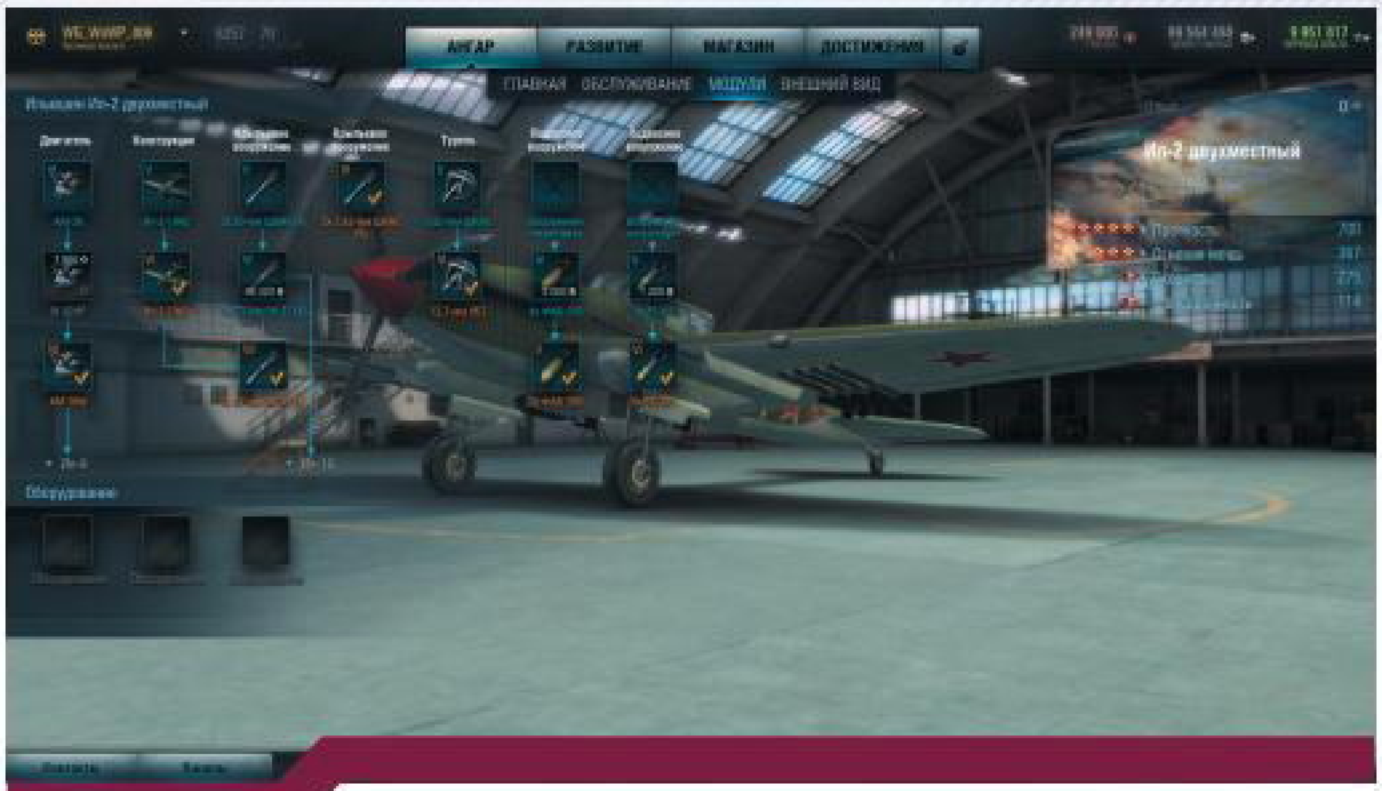
Денежки любят счет

Экономика (уж простите за слишком громкое для онлайнового экшена слово) тут тоже вполне «танковая». Есть два вида валюты — серебро (кредиты) и золото. Серебро зарабатывается в боях и тратится на покупку большинства самолетов и запчастей. Золото — на расходуемое снаряжение, премиум-аккаунт и специальные машины.

Но не рассчитывайте, что, вложив пару тысяч, обнаружите на экране заветную кнопочку «instant victory». Даже за реальные деньги разработчики «вундервафель» не выдают. Главная



Основные умения открываются лишь тогда, когда вы изучите один из навыков первого уровня.



А модулей-то, модулей... Пока все исследуешь и купишь, семь потов сойдет.

прелесть премиумных самолетов, как вы догадываетесь, в другом: они приносят больше денег и опыта. А еще на них можно, не переучивая, тренировать пилотов других машин того же класса и нации. Но главное все же — от них прибытка больше.

На первых уровнях кажется, что серебро течет рекой и проблем с ним не будет, но не расслабляйтесь. Сперва придется копить на модули и новые самолеты, а возможно, и отказаться от дорогих расходников. К седьмому-восьмому уровню дыру в бюджете начнет проедать ремонт — ведь кто ж вас пустит в бой на раздолбанном «Мессершмитте»? Извольте оплатить запчасти и работу, иначе механики и не почешутся. То же и с бомбами, ракетами, патронами... Не грибы, сами из грибницы не вырастут, все нужно покупать.

Кстати, про «золотые» расходники — в магазины World of Warplanes не завозят «мегабомб», в мгновенье ока уничтожающих вражескую половину карты вместе со всеми противниками. Мелкое преимущество перед неприятелем вы, может, и получите, но первоклассный пилот все равно разделает богатенького новичка под орех, сколько бы тот ни пыжился. Хотя, конечно, премиум-аккаунт серьезно упрощает жизнь, повышая на 50% приход серебра и опыта за бой (то есть, по сути, ускоряя прокачку и избавляя от проблем с деньгами).

Стоит ли стремиться к максимальному десятому уровню? Если хотите постоянно быть в «топе», дерзайте, ведь в обычном сражении можно встретить самолеты на два уровня выше вашего, и, поверьте, сражаться с пятым уровнем на бипланчиках третьего — удовольствие для самых упрямых. Но многие находят золотую середину — если модель нравится, то разобраться с чуть более сильным противником не проблема. Так даже интереснее.

Кадры решают все

При покупке новой техники у вас есть три варианта найма пилота. Первый — взять желторотых курсантов с пятидесятипроцентным уровнем специальности. Стреляют они плохо, летают и того хуже, но штурвал от гашетки худо-бедно отличают. Все же вы с ними наплачетесь, лучше купите за кредиты продвинутый вариант пилота и/или бортстрелка. Эти получше, правда, тоже звезд с неба не хватают. Хотите сразу в дамки — берите за золото настоящих асов. Нет, рано или поздно и ваши неоперившиеся юнцы дорастут до их уровня, но тут уж сами решайте, что вам важнее — время или деньги.

Кстати, в полном соответствии с танковыми заветами, в World of Warplanes ввели еще и умения. Перечислять все не будем, но парочку упомянем. «Улучшенный обзор», например, увеличит дистанцию обнаружения врага, «Выносливость» повысит здоровье и устойчивость к ранениям, а уникальный навык бортстрелка «Меткий глаз» поднимет точность стрельбы турели.

И знайте: вам не помешает заранее выбрать для каждого члена экипажа желаемые навыки. Ведь даже три-четыре из них развить под силу лишь настоящим фанатам, что уж говорить о полном списке.

На земле, в небесах и на море

Wargaming.net, честь ей и хвала, решила ввести для трех своих миров (не забываем про грядущую World of Warships) единый аккаунт. А что мы с этого гуся имеем? Много разного, но сплошь приятного. Скажем, купив премиумную подписку, вы получите в полтора раза больше кредитов и опыта во всех трех проектах. А получив пару тысяч золотых за победу в танковом конкурсе, сможете перекинуть их в «Самолеты» и использовать по назначению прямо там.

Но даже не мечтайте когда-нибудь увидеть танкистов, летчиков и моряков на одних и тех же картах — разработчики считают, что так нечестно. Судите сами: ну что может Т-34 противопоставить орудиям главного калибра линкора «Айова» и его броневому поясу? И как «Тигру» спасаться от заходящего на него с воздуха Ил-2? Впрочем, кое-какая связь между играми все же планируется — в частности, на глобальной карте, — однако с подробностями пока туго.

World of Warplanes еще только раскачивается. Наций в ней уже пять штук (Великобритания, Германия, СССР, США и Япония), но самолетов пока немного: одна-две полноценных ветки да пара премиумных машин. Список умений экипажа тоже далеко не полон и расширится еще не раз. Характеристики большинства самолетов, ставим сто против одного, будут переработаны по результатам статистики релизной версии, так что баланс отполируют до блеска явно не в этом году. Зато потенциал у игры очень увесистый, и хоть это будет, возможно, самый сложный из трех сетевых экшенов от Wargaming, его просторы уже ринулась осваивать уйма народу. Ведь там же — самолетики!

КАК СОЗДАВАЛИСЬ САМОЛЕТЫ

ПАРУ ЛЕТ НАЗАД, КОГДА WARGAMING ВО ВСЕУСЛЫШАНИЕ ОБЪЯВИЛА ПРО РАЗРАБОТКУ WORLD OF WARPLANES СИЛАМИ PERSHA STUDIA, МНОГИЕ НЕДОУМЕВАЛИ: «А ЭТО КТО ВООБЩЕ И С ЧЕМ ЕЕ ЕДЯТ?» ДА И СЕЙЧАС НЕ СЛИШКОМ ШИРОКО ИЗВЕСТНО, ОТКУДА ВЗЯЛАСЬ ТАКАЯ КРУПНАЯ УКРАИНСКАЯ КОМПАНИЯ-РАЗРАБОТЧИК, ЧЕМ ОНА ЗАНИМАЛАСЬ РАНЬШЕ И ЧТО У НЕЕ В ПЛАНАХ НА БУДУЩЕЕ. МЫ РЕШИЛИ ЭТО ДОСАДНОЕ УПУЩЕНИЕ ИСПРАВИТЬ И РАЗУЗНАТЬ ОБ ИСТОРИИ КОМАНДЫ, О ТОМ, КАК РОДИЛАСЬ КОНЦЕПЦИЯ ММО ПРО САМОЛЕТЫ, КАКИМИ БЫЛИ ПЕРВЫЕ ИДЕИ И КТО СТОЯЛ У ИСТОКОВ ПРОЕКТА.

Информации о создании World of Warplanes пока очень мало — PR-машина не заработала еще на полную мощь, а разработчики загружены работой по проекту, и им не до общения с прессой и игроками. Но мы очень попросили директора по разработке Олега Готыняна и главного продюсера Антона Ситникова, и ради такого дела они согласились выкроить время и рассказать нашим читателям, как все начиналось.

Тем, кто знает украинский или белорусский, яснее ясного, что слово «Перша» в названии компании означает «первая». Не подумайте чего, коллектив не претендует на звание первой студии, созданной на Украине, но явно мечтает быть лидером во всем остальном. Хотя тринадцать лет назад, в самом начале ее работы, претендовать на ведущие роли ей было сложно. Кстати, на Западе фирму знают и как Nikitova Games, по имени основательницы Ольги Никитовой.

Persha Studia долго была в основном на подхвате: аутсорсила для Activision, BigFish, Cryptic Studios, DICE, Electronic Arts, Playdom и прочих известных и не очень фирм. Когда-то она сотрудничала и с Gas Powered Games, а сегодня обе компании — бывает же! — работают вместе «под крылом» Wargaming. Представляем, как ребята в Киеве ловили челюсти, узнав, с кем им снова предстоит преодолевать «вомглу».

Впрочем, мы немного отвлеклись. Украинские разработчики, парни довольно-таки честолюбивые, работая над чужими проектами, мечтали о большем. В конце концов, когда выполняешь изрядную долю работы, а то и вовсе делаешь игры для платформ DS, PC, PlayStation 3 и Wii целиком, хочется, чтобы твое имя хотя бы в титрах значилось! Но аутсорсеры — вечные «серые кардиналы» игростроя, вся слава достается заказчику. Да, деловая репутация компании исправно растет, новые заказы текут рекой, но внутри Persha Studia все равно зрело желание сделать от головы и до хвоста свой, личный, выпестованный проект.

И подходящий случай не заставил себя долго ждать. В декабре 2010 года Wargaming, прослышав о Persha Studia, предложила им сделать тестовый американский танк для World of Tanks. С работой справились быстро, минчанам все понравилось, и они отправили в Киев заказ уже на целую линейку французских машин. И снова результат заказчика порадовал. Пришло время выпускного (или, лучше сказать, вступительного?) экзамена.

В феврале 2011 года перед коллективом поставили самую важную за всю его историю задачу: подготовить большой проект research & development. Так на свет появилась самая первая (пока еще очень сырая) версия «Мира самолетов», и в головном офисе Wargaming осознали, что от судьбы не уйдешь. В Киев отправили движок BigWorld, и процесс пошел.

Конечно, все держалось в жутком секрете. Даже кодовое имя игры (аль-

фа-тестеры летом 2012-го узнали ее как Hammer) мало кто слышал, а уж догадаться, что это за зверь, сумела бы разве что баба Ванга. Проект набирал обороты, и в сентябре 2012-го высокие договаривающиеся стороны заключили соглашение об эксклюзивном стратегическом партнерстве с белорусами. Аутсорсинг ушел в прошлое, а корабль по имени «Persha Studia» основательно пришвартовался в гавани Wargaming. Само собой, команду пришлось расширять, причем часть ее потом занялась и World of Tanks Generals.

Хотя, если подумать, идея WoWP лежала на поверхности. Как сказал Антон Ситников, игроки в World of Tanks не раз просили «сделать то же самое, только с самолетами». Ну а покорив воздух, как тут пройти мимо океана? В Wargaming прекрасно понимали, что, если не расширять вселенную «World of...», этим займется кто-нибудь другой. И, что характерно, занялись. Притом далеко не всегда законным образом.

Но не будем углубляться в юридические подробности борьбы Wargaming с нечистыми на руку конкурентами, тем более что разработчиков, создающих близкие по духу проекты без откровенного воровства, тоже хватает.

Усидеть на двух стульях

В Минске отлично знали, что промедление смерти подобно, поэтому, когда началась проработка концепции самолетного экшена, а киевляне предложили проект, Антон Ситников тут же ринулся в столицу Украины, где пообщался с командой, погонял демоверсию, описал ее плюсы и минусы, указал на ошибки. Последних было немного, и решение о сотрудничестве приняли чуть ли не моментально.

Многие интересуются — как же удается наладить взаимодействие двух команд, разделенных сотнями километров? Не проще ли перевезти разработчиков в Минск под бочок? Разработчики отвечают категорично: «Не проще!»

Вы представляете, насколько огромна сейчас Persha Studia? Там работает около трехсот человек, из которых непосредственно играми занимается двести шестьдесят пять (полторы сотни делают World of Warplanes, а остальные — World of Tanks Generals и другие секретные проекты). Работают и над артом для западных студий Wargaming, и над моделлингом «Мира танков» — короче говоря, людей столько, и они загружены под такую завязку, что, оторвав их от дел даже на недельку, можно надолго застопорить производство. А переезд подобной оравы в другую страну вообще займет не один месяц.

Да, увы, расстояние создает свои неудобства. Особенно тяжело ключевым фигурам — тот же Антон Ситников летал в Киев уже сто двадцать шесть раз, его на этом маршруте каждое облако знает. Но и переезжать на Украину смысла нет. Во-первых, незачем висеть у разработчиков над душой, относительная свобода для творчества лучше. А во-вторых, из Минска удобнее координировать межпроектные фишки (ту же связь аккаунтов World of Tanks и World of Warplanes). Да и не привыкать Wargaming работать с сотрудниками удаленно — полтора десятка команд в разных частях света давным-давно научили их правильно синхронизировать усилия.

Кстати, о свободе — мы не зря ее назвали относительной. Все решения, касающиеся «Мира самолетов», обычно проговариваются на раннем этапе, а после реализации головной офис возвращается к ним с уточнениями и оценками. Но вообще менеджмент стремится к тому, чтобы разработчики сами справлялись с большинством вопросов, а минские продюсеры следят за результатами работы и вмешиваются лишь в крайних случаях. В общем, те, кто считает Persha Studia несамостоятельным образованием, неправы. Как и те, кто думает, будто киевляне творят что хотят.

От альфы к бете путь тернист

Ну а теперь давайте совершим экскурс в историю игры. О ее первых шагах вы уже знаете и наверняка догадались, что от анонса до предрелизного билда времени прошло очень мало. Летом 2012 года стартовало альфа-тестирование, причем основных проблем в то время было две.

Во-первых, каким сделать управление? Самолет — это вам не наземная техника, одними WASD и левой кнопкой мыши не обойдешься. Окончательный ответ до сих пор не найден — от патча к патчу разработчики экспериментируют, прислушиваясь к пожеланиям игроков и стараясь найти самое удобное решение. Сейчас в игре пять или семь вариантов, как посмотреть, но работа продолжается. Схемам управления в WoWP у нас отведена отдельная статья, читайте далее.

Второй вопрос тоже еще актуален — после танковых покатушек трудновато

перестроиться на быстрый бой в трех измерениях. Как вспоминают альфа-тестеры, в первые месяцы далеко не все могли быстро въехать в суть воздушных сражений, но сейчас эту проблему решили, упростив управление и сделав подробный обучающий курс для новичков.

Самих тестеров на «альфе» было немного. В первые месяцы в WoWP пустили около четырехсот человек, которых отбирали очень тщательно, ведь заявки сыпались несметными тысячами. Половина «допущенных к телу» довольно быстро отсеялась, и лишь две сотни самых стойких активно участвовали в тестировании, вылавливали баги и регулярно отписывались о них куда следует.

Многих из них не просто наградили, но и приняли на работу в Wargaming (в основном как комьюнити-менеджеров). Во время альфа-теста, да и в бете случалось всякое. Вот один из курьезов, ставший классикой: в описание патча случайно попала некая особенность, которой в обновлении на самом деле не было. 40% тестеров тут же помчались на форум расписывать, как теперь все классно, еще 40% осталось жутко недовольно мнимыми изменениями и костерило разработчиков на все корки. И только 20% потерянно бродили по темам и чатам, робко вопрошая: «А что, собственно, поменялось-то?»

Немало добровольных помощников поначалу думало, что между World of Tanks и World of Warplanes вообще не будет различий. Как бы не так — это в «Мире танков» с повышением уровня лишь орудия становятся мощнее да броня утолщается (и то не всегда).

В World of Warplanes в одной игре соединены целые эпохи развития авиации. Начинаем мы с неуклюжих бипланов, с трудом выжимающих три-четыре сотни километров в час. Затем переходим к классическим монопланам Второй мировой (всяким там Якам и «мессерам»). А заканчиваем реактивными самолетами — этим зверюгам и восемьсот км/ч не предел.

Разработчики говорят, что такое разнообразие моделей должно обеспечить совершенно разный игровой процесс на низких, средних и высоких уровнях. Дело говорят: полет на И-5 — совсем не то же самое, что бой на Me.262!

К тому же работникам Persha Studia и самим интересен именно этот период в истории авиации. До широкого внедрения самонаводящихся ракет была спроектирована уйма моделей и опробована масса концепций, появлялись разнокалиберные тактические решения и конструкторские подходы.

Вдобавок тогда исход схватки в воздухе решало больше мастерство пилота, чем мощь его бортового компьютера, и сами бои были захватывающими и зрелищными (ну, правда, в жизни пилоты их вряд ли таковыми считали), не то что в наши дни, когда оглянуться не успеешь, как из ниоткуда прилетит ракета и закончит твою летную карьеру. Впрочем, об истории развития авиации читайте в отдельной статье.

История веселью не помеха

Если вы уже решили, что World of Warplanes — сугубо историческая игра, интересная одним книжным червям, бросьте эту глупую мысль! В первую очередь это экшен, а все остальное хоть и важно, но «бодрому самолетному рубилову» совершенно не мешает. Если разработчикам придется отступить от исторической правды в угоду балансу, они отступят, хотя просто так клепать анахроничные турели и вешать на бипланы тяжелые пушки никто не станет.

Вот когда составляли ветки развития, учебники истории все же пришлось отложить: далеко не все нации спроектировали и построили достаточно машин, чтобы закрыть все десять уровней. Пришлось откапывать в архивах хитровывернутые модели, никогда не покидавшие чертежный стол. Так появились реактивные японские истребители, некоторые тяжелые «церштереры» и другие «бумажные самолеты».

Но не все необычные машины так уж фантастичны. Тот же американский «уфолет» восьмого уровня, в народе любовно прозванный «печенькой», отлично проявил себя на испытаниях, а на вооружение его не взяли, потому что наступила реактивная эра.

В любом случае, как серийных, так и проектных самолетов в те годы наклепали, пожалуй, даже больше, чем разномастных танков. Сейчас в игре реализована лишь малая часть того, что запланировано, так что готовьтесь встречать новые летающие легенды и порождения сумрачного инженерного гения.

Чтением исторической литературы и изучением чертежей разработчики не ограничиваются. Некоторые героические геймдизайнеры, продюсеры и программисты увлеклись еще и практикой: брали уроки полетов на реальной технике, чтобы прочувствовать, каково это — управлять реальным самолетом. Тут-то они и растолковали коллегам, где в летной модели ошибки, что нужно переделать и, главное, как. Их опыт тут же пошел в ход.

В истории разработки Persha Studia и Wargaming найдется две ключевых вехи: патчи 0.4.0 и 0.4.3. Первый — из-за появления нового типа управления и частичного редизайна, над чем работали долго и упорно. Второе обновление удостоилось места в памяти разработ-

чиков, поскольку делалось в жутчайшем цейтноте. Версию кровь из носу требовалось выпустить к E3, а ведь в нее вошли и экипажи, и система достижений, и первый вариант магазина, и обучение. На все про все было жалких три недели, но команда с честью вышла из штопора. После таких ягодок обновление 0.5.0 (с него стартовала открытая бета) показалось просто цветочками и запустилось как по маслу.

Да и вообще производственный цикл у Wargaming отработан, опыт создания World of Tanks (положительный и отрицательный) учитывается на полную. К примеру, планами развития линеек занимается целая группа исторических консультантов. При этом один из них готовит референс-документацию по машинам, а остальные следят, чтобы техника была верно смоделирована.

Ну а уж когда вводится новая ветка самолетов, к делу подключаются продюсеры и геймдизайнеры, а исторические консультанты вообще не вылезают из архивов. Раз в пару месяцев они собираются вместе, делятся нарытой информацией, собирают технику в единые линейки и пытаются предсказать, как ее появление повлияет на геймплей. Короче говоря, если вы не видите каких-нибудь известных самолетов, скажем, у Японии, знайте — рано или поздно они не просто появятся, но появятся там, где надо.

***

Увы, не все и не всегда появляется быстро. Многие фишки требуют серьезной подготовки, и их откладывают на потом. Например, схему формирования звена прямо в бою все еще не отлакировали. Примерно так же дело обстоит с клановыми сражениями на глобальной карте и дополнительными режимами. Однако разработчики верят, что World of Warplanes жить уж никак не меньше десяти лет, а за это время успеет родиться и все перечисленное, и многое другое.

Не могли мы удержаться и от вопроса об открытой бете. В первые недели наплыва виртуальных пилотов на сервер не наблюдалось, но Wargaming разъяснила, в чем подвох. Оказывается, компания решила не гнаться за массовостью на стадии тестирования, а сделать ставку на послерелизные месяцы.

Конкуренции с другими играми серии «World of...» разработчики не боятся, все три проекта отличаются по тактике, темпу, геймплею, и каждый сможет выбрать ту игру, которая больше подходит под его темперамент и настроение. Если парить в небесах наскучит, никто не запрещает пересесть на Т-34 и подстрелить парочку «Тигров». А потом, после выхода World of Warships, еще и погоняться на «Айове» за «Ямато». Единый аккаунт этому здорово поспособствует.

УЧЕБКА

ОБЗОР ВЕТОК ПРОКАЧКИ

ГДЕ НОВОБРАНЦУ ИСКАТЬ СВОЕ СЧАСТЬЕ?

В World of Warplanes классы техники таковы: штурмовики, истребители, тяжелые истребители и палубные. Штурмовики и тяжелые истребители могут работать и по воздушным, и по наземным целям, и без этих самолетов выиграть бой довольно сложно, поскольку только они эффективно уничтожают орудия ПВО.

Но это не аналоги САУ в небе, потому что роль артиллерии — вспомогательная: есть пара САУ на команду — хорошо, нет — тоже переживем. А вот балансировщик World of Warplanes специально формирует команды с хотя бы одним тяжелым истребителем или штурмовиком.

Что же до обычных истребителей и палубников, то они — костяк команды, основные самолеты-универсалы. Без них штурмовики — это неторопливо летящие мишени, уязвимые для маневренных палубников. Поэтому в команде должен быть полный набор классов.

ИСТРЕБИТЕЛИ

Все истребители в World of Warplanes предназначены в основном для сбивания других машин. У них отличная скорость и неплохая маневренность (зачастую хуже, чем у палубников, но лучше, чем у штурмовиков), но малый запас прочности и отсутствие бомб не позволяют им эффективно работать по наземке. В лобовых столкновениях с палубниками (это касается главным образом японцев) у истребителей неплохие шансы выжить, но штурмовики и тяжелые истребители можно безопасно атаковать только зайдя в хвост или падая сверху, в пике.

На «песочных» уровнях все ветки истребителей начинаются с бипланов, слегка отличающихся по стилю игры от более поздних самолетов. Скорость у них низкая, зато маневренность не хуже, чем у японских палубников. Однако за все нужно платить. Бипланы вооружены скорострельными, но слабыми пулеметами калибром 7–13 мм, которые наземке — как слону дробина. Против медленных штурмовиков бипланы хороши, тут скорость только мешает, но угнаться за немецкими тяжелыми истребителями получается не всегда.

Истребители-монопланы — полная противоположность бипланов. У них отличная скорость и вооружение калибром 20–30 мм, но по маневренности они отстают от палубников, и особенно четко это видно в классе реактивных самолетов. Запас прочности позволяет им играючи загрызть японцев в лобовых столкновениях, но в дуэлях со штурмовиками лучше садиться на хвост.

Бои между бипланами быстро превращаются в «водоворот» догфайтов; атаки на проходах тут неэффективны.

20-миллиметровые пушки вроде бы дают не столь уж и весомое преимущество в огневой мощи. Но это впечатление обманчиво — гораздо меньший разброс и резко возросший разовый урон позволяют «срезать» противников на проходах.

Мощнейшая 45-миллиметровая пушка Як-9 неожиданно удобна в обращении. Скорострельность и точность на высоте, и противника она сбивает с пары удачных попаданий.

Германия

Главное достоинство немецких истребителей — скорость, но и на вооружение они не жалуются. Уже с третьего уровня в ветке идут монопланы с пушками калибра 20 мм, которые пригодятся вплоть до девятого. На седьмом появляются мощные 30-миллиметровые пушки с отличным уроном в минуту. А вот с ракетами все не так радужно: они ставятся только на Bf.109G Gustav, да и то как проходное вооружение, поскольку их можно заменить на две отличные 30-миллиметровые пушки.

СССР

На советских истребителях со второго по шестой уровни можно ставить ракеты. Это очень помогает, когда все штурмовики погорели и нужно сбить очки превосходства, уничтожив наземный объект. Главное достоинство ветки — крупнокалиберное вооружение. На четвертом уровне появляются 20-миллиметровые пушки, на пятом — 23- и 37-миллиметровые, а на Як-9 шестого уровня ставится убойная пушка калибра 45 мм! У немцев такой роскоши нет даже на десятом, а про американцев и говорить нечего.

США

Американцы с точки зрения вооружения — полная противоположность СССР. Во-первых, дело в ракетах. У Советов они ставятся на уровни со второго по шестой, а у американцев на пятый — восьмой, то есть «ракетные» уровни почти не пересекаются. Во-вторых, для американских истребителей типичны 12,7-миллиметровые пулеметы, и ничего мощнее 23 мм на них не присобачить. Итого имеем ветку самолетов с очень скорострельными пулеметами (от одного до шести на самолет) небольшого калибра, зато на старших уровнях это компенсируется хорошим запасом прочности.

Американские истребители даже на десятом уровне имеют всего шесть 12,7-миллиметровых пулеметов. Правда, при их зверской скорострельности и точности это скорее преимущество. Из пулеметов гораздо легче попасть, а «здоровья» у топовых машин не так уж и много.

Легендарный «Зеро» во всех своих модификациях — просто царь и бог «собачьих свалок». Но лобовые ему строго противопоказаны.

У J7W1 очень необычная для своего времени компоновка. Уже гораздо позже, во втором и третьем поколении реактивных истребителей, схема «утка» станет мейнстримом.

ПАЛУБНЫЕ ИСТРЕБИТЕЛИ

Япония

Для краткости можно сказать, что это полная противоположность немцам. Если у немецких самолетов главные плюсы — хорошая скорость и мощное вооружение, то на японцах нужно играть от маневренности. Из десяти игровых японских самолетов девять — палубники, и лишь на первом уровне одиноко красуется истребитель Type 91, который, впрочем, не выбивается из линейки палубников. Как и любой биплан, он отличается хорошей маневренностью и неплохой скоростью, но не особенно прочен.

Отсюда вытекает первое и наиважнейшее правило ведения боя на японских «железных птицах»: никогда не переть на врага в лоб, если есть альтернатива. Наоборот, как можно скорее используйте преимущество в маневренности. Если на японца в лоб летит вражеский истребитель, лучше всего уклониться и начать маневрировать. Два самолета начнут кружить, пытаясь зайти друг другу в хвост, и тут уже японцу карты в руки. Он без труда выйдет из виража и первым нашпигует пулями более быстрого, но менее верткого соперника.

Еще японцы хорошо работают против медленных тяжелых самолетов: например, советских штурмовиков. Немцу при атаке какого-нибудь ТШ-3 придется подлетать издалека, соблюдая дистанцию, тормозить двигатель и использовать закрылки. Если дистанцию или скорость не рассчитать, можно запросто врезаться в штурмовик или проскочить мимо, так и не выстрелив. А вот японцы способны кружить подле неповоротливых машин, как мухи вокруг варенья, нисколько не думая о проблемах с маневрированием и разворотом.

Впрочем, не забываем и о балансе. Да, советские штурмовики неторопливы, сесть им на хвост очень легко. Но задние турели у них будь здоров, так что, если у самолета дымится двигатель и летит он на честном слове, лучше пасть на штурмовик не разевать. Японцев это касается в первую очередь, поскольку корпуса у них не иначе как из фольги. А у немецких тяжелых истребителей более слабые турели, но зато два мощных двигателя позволяют оторваться от преследования на одной скорости и запасе прочности. Словом, абы как атаковать подобные цели не выйдет, даже учитывая, насколько они уязвимы в ближнем бою.

В целом, японская ветка порадует игроков нестандартными сверхманевренными самолетами. Со второго по восьмой уровни на японцах доступны бомбы, а с четвертого — отличные 20-миллиметровые пушки. На уровнях с седьмого по десятый в ветке найдутся очень интересные проекты самолетов с нестандартной заднемоторной компоновкой — любители необычных решений оценят.

Мало того, что «Корсар» можно вооружить четырьмя 20-миллиметровыми пушками, вы только посмотрите, сколько гостинцев он тащит для наземки!

США

А этих красавцев мы для простоты сравним с японцами и посмотрим на примере, чем отличаются американские палубники от своих восточных «коллег».

Во-первых — оружием для уничтожения наземных объектов. В японской ветке помимо курсового вооружения доступны только бомбы, а у американцев с пятого по седьмой уровни есть еще и ракеты.

Но даже бомбы не назовешь преимуществом японцев, потому что у американцев с ними лучше. Скажем, японцам на втором уровне можно поставить две бомбы по тридцать килограммов, а американцам — по сорок пять. К четвертому уровню японцы догоняют и даже обгоняют, но на седьмом американцы снова вырываются вперед со своими 1600-фунтовыми (775 килограмм!) «яблочками» и держат пальму первенства до десятого уровня, в то время как у японцев на девятом и десятом уровнях бомб нет вообще.

По количеству и качеству курсовых огневых точек японцы на уровнях с первого по седьмой или наравне с американцами, или уступают им. Лишь топовые американские палубники вооружены хуже, что, повторяем, компенсируется бомбами. Но за все нужно платить. Японцы, в целом, маневреннее американцев, у которых после шестого уровня палубники «вертятся» не так хорошо, как их соседи-истребители.

Американские палубные истребители понравятся тем, кого не устраивает прочность японцев. На восьмом уровне посмотрите на F5U — гибрид обычного палубника, НЛО и «Тысячелетнего сокола».

Германия

У немцев тоже имеется один палубник — премиумный биплан четвертого уровня Ar.197. Он медленнее одноуровневого Bf.109B, но зато увертливее. Две 20-миллиметровые пушки для своего уровня неплохи, и есть возможность установить четыре бомбы по полсотни килограмм. Если сравнить Ar.197 с A6M1, то у японца выше маневренность при меньшей прочности. Вооружение обоих палубников почти равнозначно.

F5U мог стать лучшим истребителем своего времени, но тут откуда ни возьмись появились реактивные машины. С маневренностью у «блинчика», кстати, дела обстоят неважно. Но она ему и не нужна.

Если навесить на Ил-2(д) восемь 132-миллиметровых ракет и пару бомб на 250 кило, даже простой набор высоты превращается в проблему. Собственно, именно тут Ил-10 с более мощным движком меня и съел.

«Главный калибр» у советского ТШ-3 — всего лишь 7,62- миллиметровые пулеметы. Но зато их аж десять штук!

СОВЕТСКИЕ ШТУРМОВИКИ

Класс штурмовиков представлен пока только в советской ветке. Их ближайший аналог — тяжелые истребители — есть у немцев. Если истребители в основном работают по воздушным целям, то штурмовики благодаря своему вооружению универсальнее. Что попадет в прицел — то и сбиваем.

Однако почти на все штурмовики, в отличие от немецких тяжелых истребителей, ставится один двигатель. А посему хорошей скорости и маневренности с их массой не ждите. Только на штурмовиках Ил-40 и Ил-40П по два реактивных двигателя, благодаря чему скорость-то возросла, но маневренность все равно нагоняет тоску.

Один двигатель при большой массе существенно влияет на тактику. Это немцы могут себе позволить на одном форсаже взмывать на два километра и бомбить ПВО, не опасаясь ее огня. Штурмовики же ведут бой на меньшей высоте и часто под огнем зениток, но они прочные и могут долго игнорировать обстрел, а отличные пулеметы, пушки и ракеты уничтожают многие цели с одного захода. Бомбометать в таких условиях неудобно, к тому же советские бомбы слабее немецких. В игре им отведена вспомогательная роль.

Большая масса и низкая скорость делают штурмовики очень уязвимыми перед истребителями. Играя на самолетах этого класса, лучше использовать три основных приема.

Во-первых, по возможности держаться в группе союзных самолетов и лететь с ними по одному направлению. Задача штурмовика в том, чтобы уничтожить встречные наземные объекты и в первую очередь — точки ПВО, которые могут начать обстреливать союзные самолеты и мешать воздушному бою над ними.

Во-вторых, если рядом со штурмовиком есть точки союзных ПВО, а на хвост пытается сесть враг, можно снизить высоту и подставить вражеский самолет под огонь с земли.

Следующий метод иногда срабатывает в «песочных» боях на уровнях с первого по третий. Если на хвост штурмовику вроде ТШ-1 или ТШ-3 сел быстрый вражеский истребитель, затормозите двигатель и выпустите закрылки, снижая скорость до минимума.

Далее возможны два варианта: или вражеский истребитель успевает сманеврировать, чтобы совершить новый заход, или не успевает и врезается штурмовику в хвост (да, и это бывает!). Штурмовик такой таран выдержать может, а вот истребителю каюк. Но даже в первом варианте штурмовик все равно выиграет необходимое время.

Все штурмовики в игре можно разделить на две группы — до Ил-2 и после. На уровнях с первого по третий это медленные машины с хорошим пулеметным вооружением, слабыми бомбами, посредственной скоростью и без ракет. Начиная с пятого идут штурмовики с отличным запасом прочности, разнообразным пулеметным, пушечным и ракетным вооружением, однако увесистость и неповоротливость делают их уязвимыми перед быстрыми и маневренными истребителями. Особняком стоит ЛБШ, у которого неплохая, по меркам штурмовиков, скорость, четыре бомбы, но всего две курсовые пушки калибра 20 мм.

Штурмовики хорошо подходят для уничтожения наземных целей и придутся по вкусу любителям неспешной и аккуратной игры без резких маневров и воздушных гонок. До четвертого уровня в ветке сидят несерийные прототипы, с пятого по восьмой — Ил-2 и дальнейшее развитие его концепции, а на девятом-десятом — реактивные скоростные штурмовики.

По традиции Wargaming, премиумная машина уступает прокачиваемому аналогу.

«Сиамский» Bf.109 крайне неохотно идет в вираж, но зато у него мощное вооружение, и он разгоняется до огромной скорости.

НЕМЕЦКИЕ ТЯЖЕЛЫЕ ИСТРЕБИТЕЛИ

Тяжелые истребители (так называемые Zerstorer — разрушители) есть только у немцев. Как и штурмовики, они могут работать и по наземным, и по воздушным объектам. Но если штурмовикам предпочтительнее наземные, то немцы справляются с самолетами противника не хуже, чем с ПВО и складами.

Что из этого вытекает?

Прежде всего, у них два мощных двигателя, благодаря чему даже тяжелые немецкие бомбовозы опережают не только штурмовики, но и некоторые истребители. Например, Me.210, премиумный тяжелый истребитель пятого уровня, вооружен двумя пулеметами, двумя 20-миллиметровыми пушками и может брать тонну бомбовой нагрузки, но все равно на одном форсаже до перегрева двигателя спокойно набирает два километра высоты со средней скоростью 400 км/ч — что превышает скорость Ил-2, летящего параллельно горизонту. Впечатляет, а? С такой динамикой можно догнать любой самолет и сбросить более медленный «хвост».

Но за все опять нужно платить. Главный недостаток ветки — маневренность. Вот тут тяжелые истребители могут конкурировать разве что со штурмовиками, про палубники (прежде всего японские) и говорить нечего. Именно поэтому основная тактика такова: увидел цель, разогнался, с ходу распилил 20–30-миллиметровыми пушками и улетел в закат. Ни о каком кружении и маневренном бое даже не задумывайтесь.

Как и советские штурмовики, немцев можно разделить на две группы: тяжелые истребители со второго по пятый уровни и ветка от Me.410 до десятого уровня, куда входит и Bf.109Z.

В первой группе у нас классические немецкие «церштереры», которые помимо пулеметного вооружения могут нести бомбовую нагрузку. По сравнению со штурмовиками они имеют более мощные бомбы, более высокую скорость, но уступают в прочности, и ракет им не выдали.

Выделяется только Fw.57 с отличной бомбовой нагрузкой в три тонны (и это на третьем уровне!), но из курсового вооружения ему доступны в лучшем случае две 20-миллиметровые пушки. Он используется как чистый бомбардировщик.

Вторая ветка имеет разнообразное вооружение и нестандартную компоновку на некоторых самолетах. На Bf.109Z вместо бомб имеет смысл ставить дополнительные 30-миллиметровые пушки, а на Me.410 в качестве дополнительного вооружения наконец-то появляются ракеты. Поэтому с шестого уровня немцы все меньше работают по наземным целям и все больше охотятся на вражеские самолеты. С восьмого появляются реактивные машины, у которых отличная скорость, мощные пушки и ракеты.

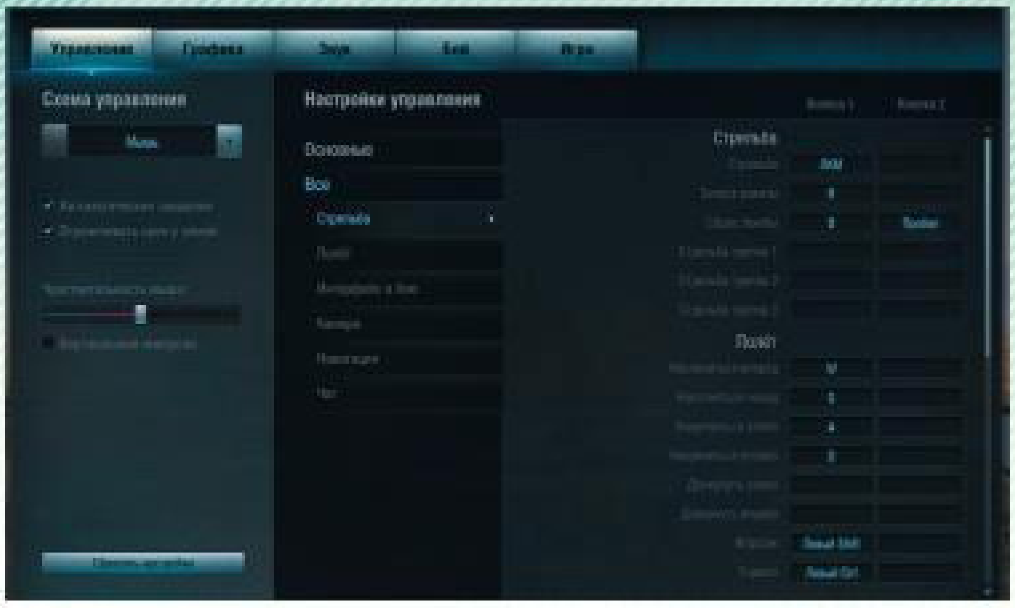
Немецкие «церштереры» придутся по душе тем, кому нравится работать и по наземным, и по воздушным целям и кого совершенно не устраивает скорость советских штурмовиков. Кроме того, вид и характеристики таких порождений сумрачного гения, как Bf.109Z и Me.609, никого не оставят равнодушным!

И ЭТО ВСЁ?

Пока, увы, да. На момент написания обзора еще не ввели британскую ветку, но вы без труда сможете оценить характеристики новых машин, сравнив их с самолетами других наций. Даже когда уже введут большинство запланированных веток, характерные черты разных классов вряд ли изменятся. Разве что Wargaming надумает основательно «перепахать» баланс, как при появлении в World of Tanks танков с барабанным заряжанием...

Но это будет уже совсем другая история.

ОРЛЯТА УЧАТСЯ ЛЕТАТЬ



По умолчанию на W и S повешены форсаж и пониженные обороты двигателя, но многим удобнее, когда они отвечают за руль высоты. Впрочем, управление двигателем тоже должно быть под рукой.

В боевом интерфейсе важны почти все данные, хоть они и загромождают экран. Правда, можно отключить имена игроков и силуэты самолетов, вы их все равно пока не сможете распознавать.

Скачать и установить World of Warplanes вы наверняка сумеете без чьей-либо помощи, а если у вас уже есть аккаунт в World of Tanks, регистрацию вообще можно пропустить. Во всех проектах «военной» серии Wargaming действует единый аккаунт с общим логином, паролем, премиумом и игровым золотом (а в перспективе должны появиться и другие приятные плюшки).

Ну что, зашли в World of Warplanes? Тогда, как говорил Гагарин, поехали!

Первые настройки

В отличие от обычных шутеров, чью механику во многом повторяет World of Tanks, игры «про самолеты» требуют на порядок больше внимания к управлению. Тут не остановишься почесать тыковку и поразмыслить, что делать дальше. В других играх можно без проблем упереться в стену, а падения смертельны, только если высота большая, — в World of Warplanes же встреча с землей всегда заканчивается плачевно. Другие самолеты тоже лучше без надобности не таранить — не всякая машина это выдержит. К тому же у вас теперь нет брони — в лучшем случае защищены только баки, двигатель и пилот, да и то не со всех сторон.

Решаются эти проблемы только одним — умелыми маневрами. Нужно постоянно следить за положением своего, союзных и вражеских самолетов, помнить, где земля, и в нужный момент маневрировать. Например, чтобы не врезаться в землю после крутого пике, пилот использует руль высоты, но на стандартном управлении мышкой (так и называется — «мышь») вы не сможете моментально отклонить управляющие плоскости.

Чтобы уклониться от огня, часто используют прием «размазанная бочка», но одной мышкой крутить «бочки» невозможно. Ладно, поначалу вам вряд ли придется вникать в такие тонкости, но привыкать к управлению лучше с первых боев. Поэтому настоятельно советуем вам зайти в настройки и назначить клавиши для крена влево-вправо и для управления рулем высоты — вверх-вниз.

Если вы предпочитаете другой тип управления (в World of Warplanes их уже не менее пяти), вам могут понадобиться другие настройки. Для джойстика — чувствительность осей, для геймпада вообще придется переназначать почти все кнопки.

Дальше вы найдете отдельную статью, посвященную управлению самолетом в World of Warplanes. Там все эти хитрости описаны подробнее. Но в любом случае назначьте и запомните клавиши управления основными рулями (руль направления можно считать вспомогательным, оставьте его на откуп ИИ). Вы еще не раз вспомните этот совет добрым словом, «вытаскивая» самолет из глубокого пике или уверенно «перекручивая» противника, который летит на более маневренном самолете, но не успевает двигать мышкой достаточно быстро, чтобы виражить на пределе возможностей.

Разобравшись с управлением, загляните во вкладку «Бой», где настраиваются элементы боевого интерфейса. Поднабравшись игрового опыта и запомнив ТТХ большей части самолетов, лишнюю информацию можно отключить, но для новичка «лишней» информации не бывает, так что врубайте все по максимуму.

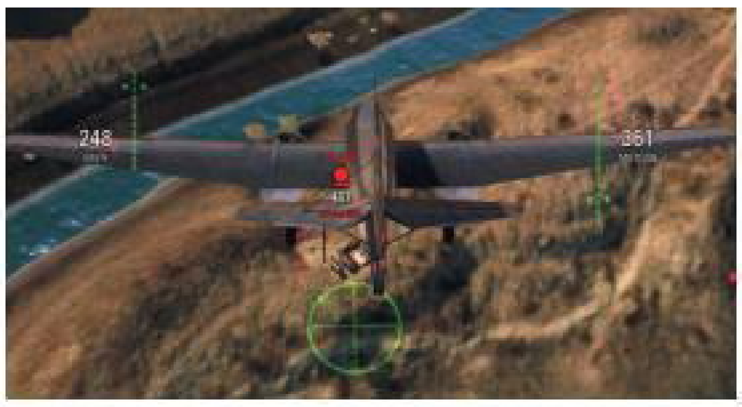
Достаточно всего одного попадания по этому «Мессеру», чтобы положить конец его страданиям, но на такой низкой скорости самолет уже неуправляем, и прицелиться невозможно. Через пару секунд И-16 начнет падать, а Bf.109 играючи сядет ему на хвост.

На выбор — сразу три вражеских самолета, ни один из которых не сможет уйти. Им остается надеяться лишь на удачный маневр уклонения.

«Сэйбр» ни за что не «перекрутит» FJ-1, но, имея преимущество в скорости, можно уйти на высоту, дождаться, когда он «подвесится» или просто отвернет, и спокойно «укусить».

Разработчики World of Warplanes сделали ставку на то, чтобы как можно более широкий круг игроков мог без труда освоить игру. Однако «порог входа» все равно получился высоковат. Эта небольшая статья поможет вам разобраться в основах воздушного боя World of Warplanes, освоить интерфейс игры и начать побеждать.

Стрелять надо не во вражеский самолет, а в то место, куда он прилетит, когда там окажутся ваши пули. В реальной жизни требовались немалый опыт и развитый глазомер, но в World of Warplanes есть благословенный красный кружок, показывающий, куда стрелять.



С наземными целями все проще — они никуда не убегают и смиренно ждут ваших бомб. Правда, некоторые из них имеют вредную привычку огрызаться.

Крупнокалиберные пушки имеют хорошее свойство: сносить противника с пары попаданий. Однако из-за более низкой скорострельности из них сложнее попасть. Обратите внимание на расстояние между залпами.

Снимать врагов, которые висят на хвосте у ваших союзников, очень полезно для кармы. Спасенный коллега может в ответ прикрыть вас или, на худой конец, еще раз послужить мишенью. Чем больше «зеленых» в бою, тем меньше вероятность того, что враги будут стрелять именно в вас.

Основы полета

Каждый самолет можно ввести в три основных режима: сваливание, нормальный полет и флаттер. Обычный режим, как легко догадаться, это «золотая середина». Именно в нем и стоит держаться почти в любой ситуации. Флаттер — это скорость, при которой жесткости конструкции уже не хватает на то, чтобы противодействовать вихревым нагрузкам; начинается тряска, и в конце концов самолет может развалиться прямо в воздухе. Физическая модель в World of Warplanes упрощенная, и флаттера нет, зато есть «самая-самая максимальная скорость», быстрее которой уже не разогнаться. При этом самолет скверно реагирует на отклонение управляющих плоскостей (вернее, многократно возрастающие нагрузки так эмулируются на рукоятке, что виртуальному пилоту просто не хватает сил двигать рулями).

Сваливание, наоборот, наступает, когда скорость самолета слишком мала. Крылья не могут дать нужной подъемной силы, да и рули почти бесполезны — набегающего потока воздуха не хватает для создания нужных сил при их отклонении. В реальной жизни безграмотный вход в режим сверхнизкой скорости обычно заканчивается штопором со всеми вытекающими. В World of Warplanes штопора нет, но, пока самолет не начнет падать и не разгонится до нормальной скорости, вы не сможете им управлять.

Самолет на грани сваливания часто называют «подвешенным». Неуправляемая машина, кувыркающаяся в воздухе почти на одном месте, — просто идеальная мишень, которая не увернется, не сможет отстреливаться и уж точно никуда не денется.

Старайтесь так не подставляться. Если противник с более мощным двигателем или хорошим запасом скорости пошел в горку, не тянитесь за ним до конца. Лучше отстать и перейти в горизонтальный полет, но сохранить достаточно скорости и форсажа, чтобы снова поднять нос, когда враг начнет пикировать, и встретить его огнем из всех стволов. В то же время можно и нужно пытаться «подвесить» противника, который зашел вам «на шесть». Но удастся это вам, только если у вас хватает скорости и более мощный движок, а противник достаточно глуп, чтобы купиться на уловку.

Энергия и маневренность

Не будем углубляться в теорию, просто вспомним, что есть два вида энергии — кинетическая и потенциальная. Чем выше скорость самолета, тем больше его кинетическая энергия. С набором высоты растет энергия потенциальная.

Одна энергия переходит в другую: при пикировании самолет разгоняется, а если пойти в горку, замедляется. В воздушном бою у кого больше энергии, тот и диктует правила. Не имея превосходства по энергии перед более или менее равным противником, невозможно догнать его или, наоборот, уйти к своим на скорости. Зато с хорошим запасом высоты и скорости можно атаковать вражеский истребитель так, как вам удобнее, а он сможет лишь пытаться увернуться.

Чтобы сохранить энергию, лучше не разгоняться до «самой-самой максимальной скорости». В этом случае вы растрачиваете высоту, ничего не получая взамен. Кроме того, пикируя, не стоит использовать форсаж. Он еще пригодится, чтобы вернуться на высоту после атаки.

Но не всегда имеет смысл беречь энергию — маневренным самолетам бывает выгоднее вертеться у земли и заманивать противника в виражный бой. В чистом небе более быстрого врага все равно не переиграть, а вот внизу можно использовать естественные преграды, тем самым вынуждая его пойти на риск. Частенько бывает, что пикирующий истребитель не рассчитывает свои возможности и врезается в землю. Ну а если он достаточно глуп, чтобы не вернуться на высоту после неудачной атаки, а ввязаться в «карусель», то маневренный истребитель без труда разберет его на запчасти.

Еще один важный момент, не очевидный для новичков, — это два разных типа маневренности: вертикальная и горизонтальная. Вертикальная — это, грубо говоря, «мертвые петли». Горизонтальная — обычные виражи влево-вправо. Разные самолеты выполняют эти маневры с разной скоростью, и, что самое интересное, если какая-нибудь машина быстро виражит, совершенно не обязательно, что она при этом так же шустро крутит «мертвые петли». Пробуйте в бою разные виды маневров и смотрите, какие на каком самолете удаются лучше.

В бой!

В World of Warplanes есть встроенное обучение, которое вам предложат пройти при первом входе в игру. Не отказывайтесь, там вы сможете на простых примерах освоить азы управления и тактики воздушного боя. Надеемся, что благодаря этому небольшому руководству вы будете не просто следовать указаниям виртуального командира, но и понимать, что и зачем делаете. Впрочем, тянуть кота за хвост тоже нечего, лучше всего учиться прямо в сражении. Поэтому, освоив простейшие приемы, смело жмите «В бой!». Совсем скоро вы станете настоящими асами.

Воздух наш!

УЧЕБКА

ПОДВЕСНЫЕ МОДУЛИ

ОГНЕВАЯ МОЩЬ ЦЕНОЙ ПОДВИЖНОСТИ

В World of Warplanes подвесное вооружение совсем не такое, как прочие модули, знакомые нам по «Танкам». Те по мере прокачки почти всегда дают плюс к характеристикам — ну, за вычетом некоторых вариантов пушек, с которыми приходится выбирать между высоким разовым уроном и уроном в единицу времени. А отдельные любители легких танков предпочитают менее массивные «стоковые» башни, не вредящие увертливости.

С подвесным вооружением дело обстоит примерно так же: при всех его игровых преимуществах с ним теряешь и в скорости, и в скороподъемности, и в маневренности. И не только за счет веса, но и за счет нарушения аэродинамических качеств самолета.

Типов такого вооружения в игре три: бомбы, реактивные снаряды и подвесные пушки. Сейчас мы к ним приглядимся.

ПОДВЕСНЫЕ ПУШКИ

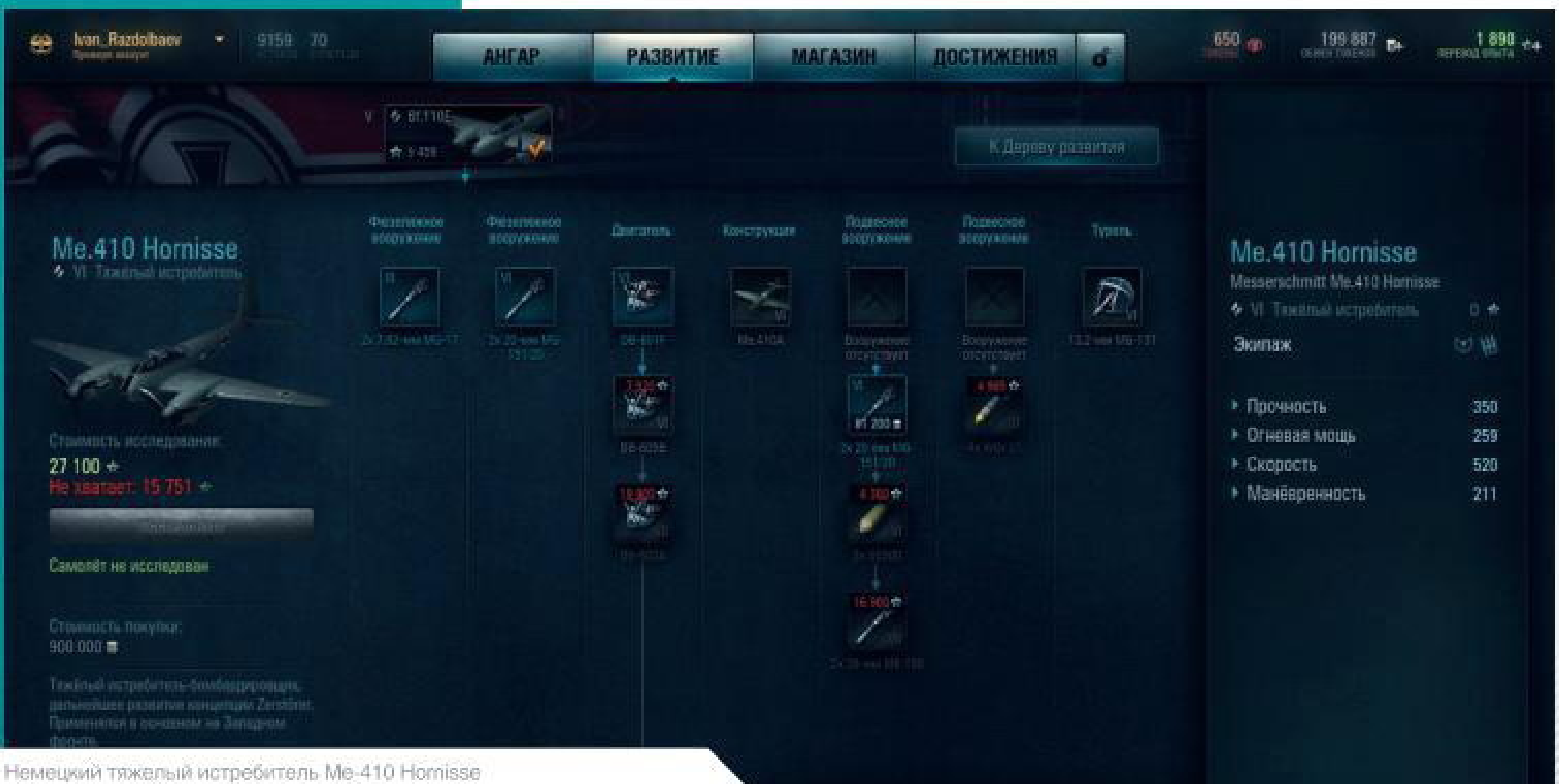
Не помешает ли нам лишний ствол?

У пушек, которые подвешиваются под крыльями и фюзеляжем, принцип действия не таков, как у сбрасываемого вооружения. Боекомплект у них, как и у основных пушек и пулеметов, не ограничен, зато они перегреваются от работы. Польза от них явная: повышают вес залпа и плотность огня. С большим количеством пушек проще в кого-нибудь попасть и побольше напакостить.

Для поражения наземных целей это однозначно хорошо. Самолет, штурмующий наземную цель, — лакомый кусок для вражеских истребителей, так что лучше при этом поменьше времени проводить на боевом курсе. А чем больше вес залпа, тем, соответственно, быстрее мы разбираем на запчасти каждый наземный объект.

С воздушными целями посложнее. С одной стороны, угодивший под огонь истребителя с подвесными пушками противник скиснет быстрее. С другой — удержать его в прицеле сложнее, потому что из-за тех же подвесок у нас упали скорость и подвижность. Уклониться маневром, оторваться на скорости или уйти вверх тоже сложнее, зато в лобовой атаке подвесные пушки могут обеспечить решающее преимущество.

Словом, если со штурмовиками все ясно, то пилотам более легких машин есть над чем задуматься. Проверьте, чем для вас обернется установка дополнительного вооружения, прямо в бою — если фрагов стало больше, пускай висят. Кстати, в реальности машины с усиленным вооружением доверяли только опытным летчикам. То есть тем, кто мог с пользой распорядиться огневой мощью и мастерством компенсировать потерю в подвижности.



Немецкий тяжелый истребитель Me-410 Hornisse имеет все три вида подвесного вооружения.

РЕАКТИВНЫЕ СНАРЯДЫ

Воздушная «Катюша»

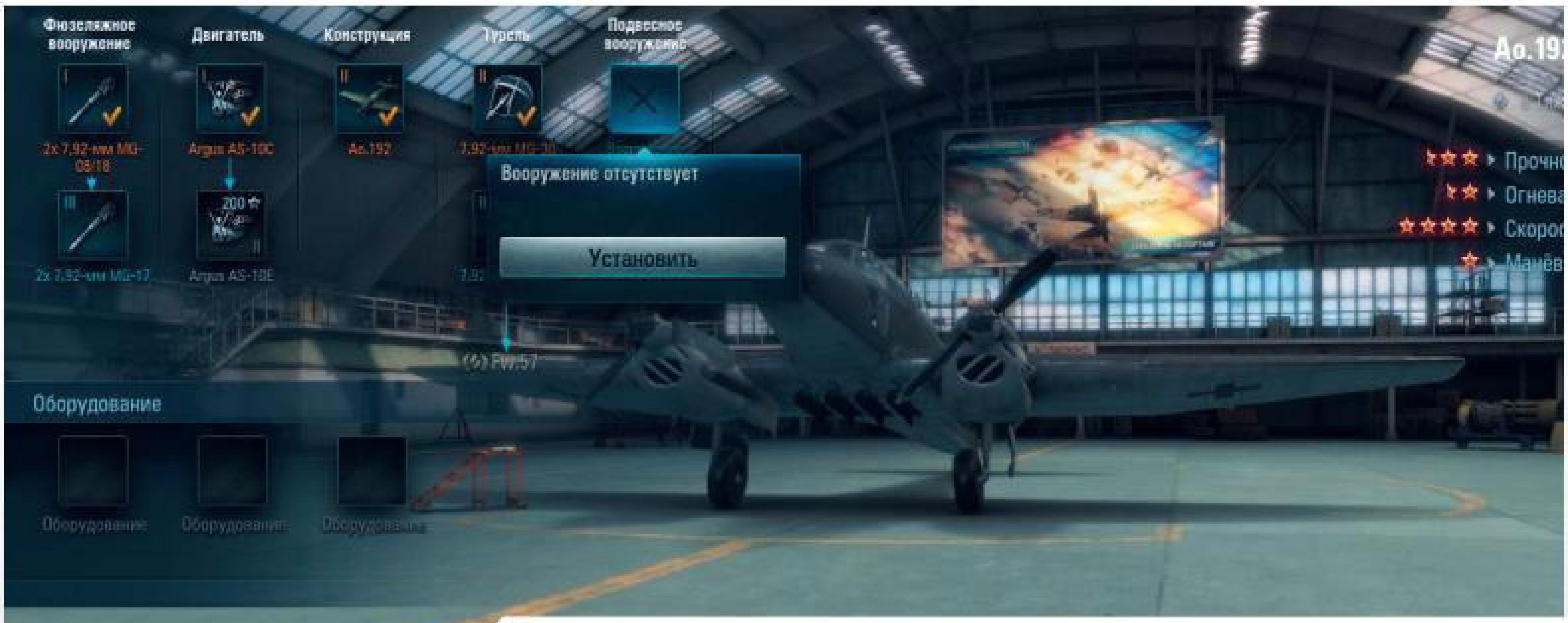
Сбрасываемое подвесное вооружение — это реактивные снаряды (РС) и бомбы. Количество их ограничено, разовый урон у них высокий, и на ЛТХ они влияют очень даже. И не забывайте, что направляющие и крепления для них немного снижают скорость и маневренность даже после того, как все РС будут выпущены, а бомбы сброшены.

Тем не менее с их помощью можно с одного-двух раз раскатать наземную цель по бревнышку или тяжело повредить ее, а потом быстро доколупать пушками и пулеметами. Для слишком «толстых» целей, которые сложно уничтожить курсовым вооружением с одного захода, тоже пригодятся РС. Это сильно сокращает время, проводимое на боевом курсе, но вам все равно придется подобраться близко к цели — точность у РС уж больно низкая. Впрочем, у взрыва реактивного снаряда есть некоторый, хоть и небольшой, радиус поражения, так что, если вы слегка промахнулись, это может спасти положение.

Если РС угодил в самолет, самолету почти всегда крышка. Даже относительно скромный и доступный на машинах низких уровней советский РС-82 наносит 450 единиц урона — почти у всех самолетов в игре хитов меньше, и в группу смертельного риска не входят только высокоуровневые штурмовики и тяжелые истребители. Впрочем, попасть неуправляемой ракетой в маневрирующий самолет — та еще задачка. Разве что противник пытается уйти от вас по прямой или прет в лобовую.

В общем, сбить вражеский самолет реактивным снарядом — скорее приятная возможность, чем эффективная тактика. Не слишком рассчитывайте на них в воздушной дуэли, особенно если против вас увертливый противник. Правда, есть и исключения: например, на тяжелых истребителях высоких уровней немецкие ракеты R4M из-за своего количества (24 штуки) и невеликого урона (150 единиц) применяются по схеме «палим залпом, хоть один да зацепит».

Если вы предпочитаете скорость и маневренность, а работать по наземным целям не собираетесь, реактивные снаряды можно не брать. Чтобы не ошибиться, учитывайте характеристики каждого конкретного самолета и его типичных противников. Скажем, советский истребитель И-15 с парой РС-82 не становится «мальчиком для битья» в боях своего уровня, не так уж и велика та потеря подвижности. Американский палубный «Корсар» F4U с тяжелыми ракетами HVAR может шарахнуть по наземным целям, словно заправский штурмовик, но, пока ракеты не будут выпущены, ему лучше не лезть к другим истребителям.



Обратите внимание:
при установке бомб летные характеристики меняются. Причем не в лучшую сторону.

Подвесное оружие в WoWP доступно начиная с низких уровней.

БОМБЫ

Кто не спрятался, я не виноват!

Бомбы — единственное, чем можно поражать наземные цели, не подходя к ним близко. Для этого самолет должен оказаться над целью, но никаких ограничений по высоте нет. Если все противники связаны боем у земли, грамотный игрок может улучить момент и безнаказанно отбомбиться по наземным целям. Даже самые мелкотравчатые из бомб наносят вполне солидные 800 единиц урона, а у тяжелых вдобавок такой радиус поражения, который позволяет плюнуть на незначительные промахи.

Но если у вас уже глаза и зубы разгорелись на такую замечательную штуку, не спешите. Самое время вспомнить, что парочка полутонных бомб ну совершенно не способствует чудесам на виражах. Нередко бывает разумно сбросить бомбы на кого бог пошлет, получая взамен шанс отбиться от висящих над душой преследователей. Пожадничаете — догонят и напинают, а бомбы все равно упадут вдалеке от вражеской наземки, только теперь уже вместе с вами.

Бомбы можно скидывать и с малых высот, только учтите, что взрыв — он трехмерный. Проще говоря, не подорвитесь ненароком на своей же бомбе, неосторожно снизившись. Зато можно злорадно подставить под осколки свой «хвост», благо бомбе все равно, кого рвать на части.

Для многих самолетов можно выбирать бомбы разного веса. Если количество одинаковое, берите потяжелее — возможность более надежно поражать наземные цели оправдывает снижение ЛТХ. Учтите, хоть мелкие вам скорость и маневренность и не угробят, но снизят все равно.

А если выбирать между кучей мелких бомб и горсткой «больших подарков», смотрите по своей любимой тактике боя. Для методичного уничтожения наземных целей лучше брать побольше. А если вы любите с ходу прорваться с бомбами к вражескому штабу или отбомбиться по первым же целям, а потом быстренько переключиться на самолеты противника, цепляйте большой калибр.

Для штурмовиков бомбы — один из основных видов оружия, но на истребителях, которые могут эти бомбы нести, применять их лучше только тогда, когда вы твердо нацелились на наземные объекты.

Возьмем немецкий тяжелый истребитель FW 57. У него вооружение состоит из 20-мм пушек (плюс одна в оборонительной турели), и для третьего уровня оно очень мощное. До кучи к нему можно прицепить шесть стокилограммовых бомб. С таким арсеналом вы раскатаете немало наземных целей, но с вражескими истребителями будут проблемы. Большинство типичных противников FW 57 увертливы, как мухи, поймать их в прицел и так нелегко, а уж на самолете, под завязку загруженном бомбами, почти нереально. Зато без бомб мощные пушки FW 57 — гроза вражеских штурмовиков, тяжелых истребителей и любого, кто ринется в лобовую.

МЕТОДОМ НАУЧНОГО ТЫКА

Напоследок напомним, что многие опытные игроки предпочитают в начале боя забраться повыше и «нырять» только тогда, когда завяжутся первые догфайты. Это позволяет с налету укусить зазевавшегося противника, а если что пойдет не так — быстро сделать ручкой, воспользовавшись набранной в пике скоростью.

Но подвесное вооружение не позволит вам быстро взмыть на оптимальную высоту. И не рассчитывайте на то, что сможете в любой момент избавиться от бомб или ракет. В начале-то все равно придется с ними таскаться.

Посоветовать можем одно: пробуйте и экспериментируйте, ведь только вы знаете, какой стиль боя вам больше по душе. Но и не спешите судить обо всем подвесном вооружении по опыту полетов на одной-двух машинах. В World of Warplanes каждый самолет уникален и ведет себя по-разному. Как и каждый игрок.

На Ил-2 первых серий не было заднего стрелка, но опыт боев быстро убедил командование в том, что он необходим.

Преображенный P-51D заметно переработали: на него установили новый двигатель, улучшили аэродинамику, обзор... Пушки пришлось заменить крупнокалиберными пулеметами Browning — британцы не успевали производить пушки в нужных количествах, а американские образцы оказались ненадежными.

БРОНИРОВАННЫЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ

Избавившись от подвесного вооружения, можно сильно повысить свои шансы в схватках с вражескими истребителями, но всегда ли это оправдано? К середине войны советское командование отметило, что случаи столкновения штурмовиков Ил-2 с немецкими тяжелыми бомбардировщиками и транспортными самолетами зачастую оканчивались для «гансов» плачевно — мощное вооружение «ильюшиных» было рассчитано на борьбу с танками, куда там самолетам!

К тому же уникальное противопульное бронирование Ил-2 позволяло не бояться огня бортовых стрелков. Правда, штурмовики не отличались хорошими высотными и скоростными характеристиками, поэтому противнику часто удавалось скрыться.

Все это натолкнуло на идею создать облегченную версию Ил-2, получившую обозначение Ил-2И («Истребитель»). С самолета сняли все вооружение, кроме пары мощных курсовых 23-миллиметровых пушек ВЯ, убрали заднего стрелка, поставили форсированный двигатель...

Однако выигрыш по скорости составил всего 6 км/ч, а по высотности — 1200 м. Даже «похудев» на 760 кг, Ил-2 не смог стать истребителем, ведь нельзя было избавиться от самой тяжелой его части — цельностального бронекорпуса, защищавшего двигатель и пилота.

После государственных испытаний командование пришло к выводу, что производить посредственный истребитель вместо отличного штурмовика смысла нет, и программу закрыли. В World of Warplanes, сняв с Ил-2 подвесное вооружение, вы тоже не получите конкурентоспособный истребитель. Поэтому советуем под завязку загрузиться бомбами и ракетами, чтобы быстрее расправляться с наземными целями.

ГАДКИЙ УТЕНОК

Любопытный факт: лучший, по мнению многих экспертов, американский истребитель Второй мировой, North American P-51 Mustang, был создан без правительственных конкурсов и начинал свою карьеру как скромный истребитель-бомбардировщик, закупаемый Великобританией по принципу «лишь бы летало».

В 1940 году, когда гитлеровцы еще не перенесли свои основные силы на восточный фронт, британцам отчаянно не хватало самолетов. «Спитфайры» справлялись с чисто истребительными задачами на островах и слабо подходили для штурмовых операций. Да и не хватало их для сколь-нибудь массовой переброски в колонии. Выручали поставки американских истребителей Curtiss P-40, которые не отличались выдающимися летными характеристиками, зато могли нести неплохую бомбовую нагрузку. Впрочем, и их не хватало. Армия США в них тоже нуждалась, и заводы компании Curtiss трещали от заказов.

А вот у компании North American Aviation свободные производственные мощности были. К тому моменту она уже заработала репутацию отличного производителя с высокими стандартами качества и поставляла RAF учебно-тренировочный самолет Harvard (на родине известный как T-6 Texan). Однако «своего» истребителя у North American Aviation не было.

Сэр Генри Селф, глава закупочной комиссии Великобритании в США, предложил весьма логичное решение: наладить лицензионное производство P-40. На что директор NAA Джеймс Кинделбергер ответил предложением разработать и в кратчайшие сроки начать производить вместо устаревшего P-40 новую оригинальную модель. Условия были жесткими — мало того, что самолет требовалось поставить на конвейер в считанные месяцы, он еще должен был получиться недорогим (до 40 000 долларов за штуку). Инженеры North American блестяще справились с задачей, изготовив прототип через сто два дня после утверждения заказа. Первый полет новый истребитель совершил 26 октября 1940 года — через сто сорок девять дней после начала разработки. Невероятно быстро для совершенно новой машины!

Истребитель North American P-51 Mustang поначалу не отличался высокими летными характеристиками, несмотря на использование многих передовых разработок своего времени (прежде всего — крыла ламинарного профиля). Однако пилоты, летавшие на штурмовые операции, отмечали его отличную управляемость и высокую скорость при пикировании. Это натолкнуло командование на мысль о том, что при замене посредственного двигателя Allison V-1710 более мощным и высотным мотором из «Мустанга» может получиться хороший перехватчик и истребитель сопровождения. Во второй роли тогда активно использовались тяжелые и дорогие P-47 Thunderbolt, а «Мустанг» с самого начала задумывался как бюджетная «рабочая лошадка».

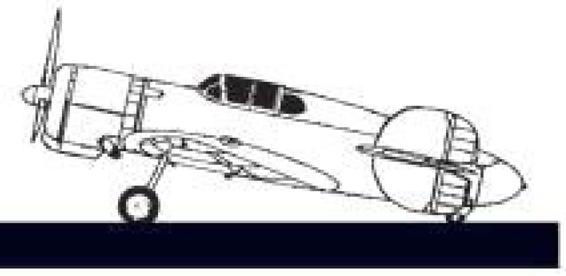
Совместно со специалистами Rolls-Royce была разработана новая модификация P-51D, получившая знаменитый британский двигатель Rolls-Royce Merlin и его лицензионную копию Packard V-1650. Избавленный от бомбовой нагрузки и «прокачанный» дополнительными лошадиными силами, истребитель оказался настолько удачным, что быстро вытеснил всех «коллег» из операций сопровождения и вплоть до конца войны обеспечил американским пилотам превосходство над всеми немецкими поршневыми машинами. А роль истребителя-бомбардировщика перешла к его предшественнику — P-47, который имел гораздо лучшую грузоподъемность и был менее уязвим для зенитного огня.

КАК ОНО, БЛИН, ЛЕТАЕТ?

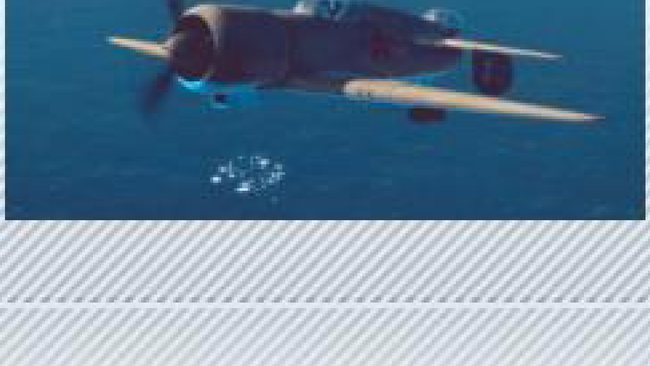
ЕСЛИ ВЫ ПРОСМАТРИВАЛИ ВЕТКИ САМОЛЕТОВ В WOWP, ТО ПРИ ВЗГЛЯДЕ НА ОТДЕЛЬНЫЕ МАШИНЫ У ВАС МОГ НЕПРОИЗВОЛЬНО ВЫРВАТЬСЯ ВОПРОС, ВЫНЕСЕННЫЙ В ЗАГОЛОВОК ЭТОЙ СТАТЬИ. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ НАД НИМИ В САМОМ ДЕЛЕ ТРУДИЛИСЬ СЕРЬЕЗНЫЕ КОНСТРУКТОРЫ, И НЕКОТОРЫЕ ИЗ ЭТИХ МАШИН ВПОЛНЕ МОГЛИ СТАТЬ ТАКИМИ ЖЕ ЗНАМЕНИТЫМИ, КАК ИЛ-2 ИЛИ BF.109.

Вы знаете, как выглядит самолет времен Второй мировой? Конечно же, знаете. Вы неоднократно видели их в фильмах, в играх, на иллюстрациях... Но в истории военной авиации было множество странных конструкций, которые в лучшем случае кажутся анахронизмами, а в худшем вовсе не похожи на аппараты, способные летать. В World of Warplanes уже сейчас есть несколько таких машин, и многие из вас, должно быть, задаются вопросом: «Как же оно, блин, летает?!» Отвечаем: в игре — нормально, а вот в жизни было по-всякому. Об этом и поговорим.

Ш-ТАНДЕМ



Советские авиаконструкторы с середины тридцатых годов размышляли над тем, как создать боевой самолет, годящийся одновременно в качестве легкого бомбардировщика, штурмовика и разведчика. Было спроектировано и построено множество опытных моделей, но в массовое производство они не пошли. Одна из таких моделей — это «Ш-Тандем».



При первом же взгляде на машину в глаза бросается огромный, почти с крыло размером, задний стабилизатор. По площади горизонтальное оперение равняется примерно половине площади второго крыла; по сути, это второе тандемное крыло. Отсюда и пошло название «Ш-Тандем» (штурмовик с тандемным крылом).

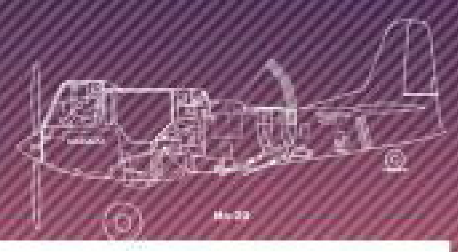
Из-за тандемного крыла центр тяжести машины сместился назад, что позволило усилить оборонительное вооружение и установить сзади полноценную пулеметную турель. А благодаря большей площади органов управления машина стала заметно маневреннее. Кроме того, размеры ее серьезно уменьшились, а вес полезной нагрузки при этом сохранился.

Но были и свои минусы, в частности из-за того, что аэродинамическая схема не была отработана. Летчики-испытатели отмечали недостаточную путевую устойчивость самолета — поток воздуха с первого крыла срывал поток со второго и приводил к колебаниям машины при прямом полете. Были и другие проблемы, не связанные с крылом. Из-за стремления уменьшить размеры самолета кабина пилота получилась слишком маленькой, и в ней было неудобно.

Военных «Ш-Тандем» не впечатлил. Всего четыре пулемета, подвеска бомб на пилонах, а не в бомболюке, полное отсутствие бронирования — нет, на роль штурмовика машина не годилась, к тому же в то время на испытания вышел более перспективный ББ-1, по многим параметрам превосходивший «Ш-Тандем». Впрочем, схему признали пригодной для создания воздушного разведчика с мощным оборонительным вооружением. Начало разработки запланировали на осень 1941 года, но помешала война.

Как же особенности этого самолета отражены в игре? На фоне других штурмовиков машина выделяется маневренностью, а ее задняя турель на данный момент, наверное, лучшая в игре. Как и в жизни, у «Ш-Тандема» очень слабое курсовое вооружение, поэтому как штурмовик он оставляет желать лучшего. А вот его аэродинамические минусы в игре отсутствуют, и никаких проблем с ровным полетом самолет не испытывает.

ИЛ-20



В ходе Великой Отечественной выяснилось, что для штурмовика крайне важен обзор вниз. К сожалению, ни один из серийных штурмовиков того времени похвастаться им не мог. На Ил-2 обзор вниз составляет всего семь градусов при желательных двадцати. После войны эту проблему попытались решить, построив Ил-20.

С виду машина может вызвать оторопь. Неподготовленный человек даже не сразу поймет, где у этого «утюга» кабина. Впервые в истории на одномоторном самолете пилота поместили непосредственно над двигателем, а кабину максимально выдвинули вперед. Переднюю ее часть образовывало поставленное под углом в 70 градусов длинное лобовое стекло толщиной 100 мм. Один конец его почти упирался в обрез втулки винта.

Зачем все это было сделано, спросите вы? Вот как раз чтобы обеспечить максимальный обзор вниз. При ровном полете угол обзора пилота Ил-20 в нижней полусфере составлял 37 градусов, что позволяло легко обнаруживать и отслеживать цели впереди самолета. При пикировании же летчик видел цель прямо под собой. Ил-20 интересен не только этим. Оборонительную 23-миллиметровую пушку поместили в дистанционно управляемой башне, что резко увеличило горизонтальные углы обстрела. Еще две пушки калибром 23 миллиметра установлены за кабиной стрелка, под углом 22 градуса к самолету. Их предполагалось применять для обстрела наземных целей с бреющего полета.

Машина вышла на испытания в 1948 году, но большого впечатления на военных не произвела. Новшества утяжелили и замедлили ее, снизили маневренность. При этом по вооружению и бронированию Ил-20 не превосходил Ил-10, а из-за необычной компоновки добраться до мотора ради обслуживания стало очень сложно. Самолет на вооружение не приняли.

Перейдем к игре. Увы, главное преимущество — феноменальный обзор — отражено здесь слабо, поскольку нет вида из кабины. Ил-20 просто получил дальность обзора чуть побольше по сравнению с «коллегами» по цеху. Нету и фюзеляжных 23-мм пушек для обстрела наземных целей на бреющем. Единственная достойно переданная конструктивная особенность — мощная оборонительная турель с хорошими углами поражения. Зато решены многие проблемы Ил-20— усилено курсовое вооружение, увеличена скорость.

И-15БИС ДМ-2

Одним из этапов воцарения реактивной авиации стал этап создания гибридных самолетов, сочетающих поршневой двигатель с реактивным. Часто это были специально построенные машины, а бывало, что и обычные поршневые самолеты с установленными реактивными или ракетными ускорителями. Одним из первых подобных самолетов стал И-15бис с реактивными ускорителями ДМ-2.

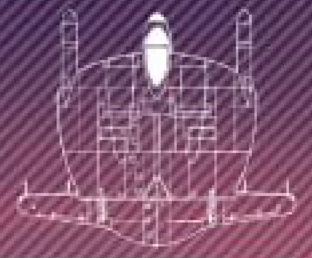
При первом взгляде на машину автоматически отмечаешь небольшие турбины под крылом. Реактивные двигатели на биплане выглядят очень необычно и както не к месту. Зачем их установили на старенький поршневой самолет?

Первые серийные ПВРД (прямоточный воздушно-реактивный двигатель) создала в Советском Союзе группа инженеров во главе с И. А. Меркуловым в конце 1938 года. Увы, на роль основного мотора они не годились — мощности не хватало, — и Меркулов предложил разработать на их базе реактивные ускорители, которые можно будет ставить на серийные машины. Первый ДМ (дополнительный мотор) с диаметром сопла 240 мм создали в августе 1939 года, но он был слаб даже как ускоритель. Вскоре появился ДМ-2 с диаметром сопла 400 мм, уже достаточно сильный для установки на самолет. В качестве испытательного стенда выбрали истребитель И-15бис.

Испытания начались в сентябре 1939-го. Сперва самолет продули в аэротрубе и только потом допустили к реальным полетам. Вес каждого двигателя вместе с элементами крепления насчитывал 19 кг, что не нарушало весовую центровку машины. Летные испытания ПВРД на И-15бис на скоростях 320—340 км/ч продолжались до июля 1940 года. При включении ДМ скорость увеличивалась на 20–25 км/ч. К недостаткам ускорителей отнесли быстрый расход топлива и слабость крепления. Новые ДМ испытывались уже на более совершенных машинах.

И-15бис играл исключительно роль стенда для проверки ускорителей; устанавливать их серийно и тем более использовать в бою на И-15 никто не собирался. Именно это — самый большой исторический недочет игрового И-15 ДМ-2. К тому же в World of Warplanes не реализована слабость крепления ускорителей под крылом, а небольшой запас топлива отразился лишь на времени форсажа. В итоге игровой самолет получил все преимущества реального прототипа и, по сути, ни одного недостатка.

F5U



В середине Второй мировой американская палубная авиация столкнулась с хитрой загвоздкой. Для успешного воздушного господства требовалось ускорить машины, поставив на них двигатели помощнее, но это увеличивало вес и взлетную скорость. Палубы обычных авианосцев становились для таких самолетов малы, а постройка новых кораблей требовала времени и проедала дыру в военном бюджете. Тогда и придумали F5U.

С ходу определить эту машину как самолет непросто, тут скорее вспоминаются всякие «неопознанные летающие объекты». Да и немудрено — ее еще на испытаниях прозвали «блинчиком».

В середине тридцатых американский ученый Чарльз Циммерман занимался изучением крыла малого удлинения. Теоретические исследования и продувки в аэродинамической трубе показали осмысленность такой схемы. Если на концах сверхмалого крыла установить винты, крутящиеся в сторону, противоположную направлению вращения сходящих с крыла вихрей, то вихревой поток воздуха от воздушных винтов гасит два противонаправленных вихревых потока, срывающихся с концов крыла малого удлинения. Это позволяет спроектировать самолет с огромным диапазоном скоростей, хорошо управляемый и на малых, и на больших скоростях. Вдобавок его разбег при взлете будет совсем небольшим. Флот заинтересовался этим проектом и в 1942 году выделил деньги на строительство опытной модели.

Из-за проблем с прототипом постройка сильно затянулась, и первый XF5U появился лишь в июне 1945 года. Самолет прошел испытания в аэродинамической трубе; создали и второй прототип. Машина успешно выполнила руление и даже немного поднялась в воздух. Но в октябре программу F5U закрыли, потому что уже были готовы первые палубные реактивные самолеты с большими перспективами развития. Более мощный реактивный двигатель решил и проблему уменьшения длины разбега самолета при взлете. Ну а построить реактивный «блинчик» было невозможно — двигатель не смог бы компенсировать вихри на крыле.

В игре F5U получил все преимущества реального прототипа. Для поршневого самолета у него завидная скорость и, в отличие от других скоростных машин, приличная маневренность на больших и малых скоростях. Зато из-за большой площади самолет очень уязвим. Его довольно просто подбить даже на средних дистанциях.

MUSTANG JET POWERED

В конце Второй мировой американцам стало ясно, что нового противостояния с СССР не избежать. Нужно было срочно переводить авиацию на новые реактивные самолеты, что требовало безумных денег: старые заводы, строившие поршневые самолеты, требовали модернизации. Чтобы сэкономить, но все же получить самолет, подходящий для боев ближайшего будущего, придумали проект Mustang Jet Powered.

С виду «Мустанг» — занятная машина. Крыло обратной стреловидности мы привыкли видеть разве что на футуристических проектах истребителей, вроде С-37 «Беркут» (там от него, впрочем, и то отказались). На поршневом послевоенном самолете оно выглядит вдвойне необычно. Зачем его тут приделали?

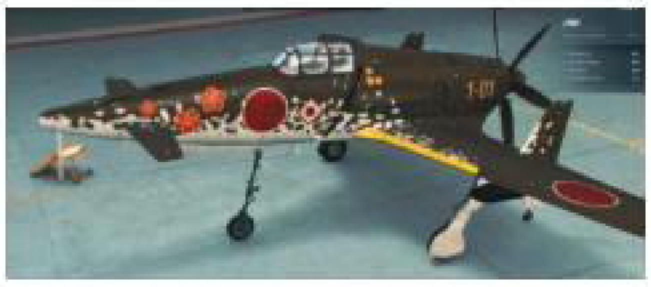
Главным достоинством Mustang Jet Powered должна была стать феноменальная для поршневых самолетов скорость, на которую работали как новый мощный мотор, так и реактивный ускоритель. За тем же здесь и это крыло — оно позволяет достичь больших скоростей, не используя сверхтонкое крыло, а вдобавок избежать срыва потока с крыла. Последнее было критически важно, поскольку тогда еще толком не знали, как бороться со срывом потока на большом стреловидном крыле, а это приводило к флаттеру и саморазрушению самолета.

На свет божий «Мустанг» так и не вышел. Первые продувки макета в аэродинамической трубе показали, что человек не сможет сохранять на самолете устойчивый полет — слишком сложные потоки воздуха создает крыло обратной стреловидности. К тому же как раз удалось развернуть производство полноценных реактивных самолетов, и необходимость в «переходном» варианте с рудиментами поршневой эпохи отпала.

Сейчас этого самолета в игре нет, он был убран в патче 4.3, но имеет все шансы вернуться. Игровой прототип не унаследовал недостатки реального Mustang Jet Powered. Проблемы с устойчивостью решены; наверное, Wargaming установили в машину бортовой компьютер, помогающий пилоту. Плюсы же от крыла обратной стреловидности остались — самолет очень ловок и увертлив на высоких скоростях.

J7W1

В середине Второй мировой японская императорская авиация увидела, что у нее нет самолетов, способных перехватывать американские высотные бомбардировщики, а налеты ужесточались с каждым днем. Именно как высотный перехватчик и был разработан J7W1 «Синдэн».

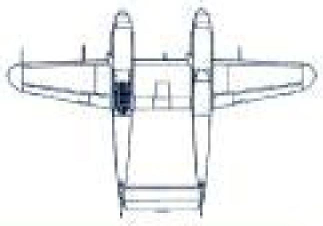


Самолет сделан по необычной схеме — «утка» с передним расположением стабилизатора. Ну, не совсем уж необычной, в реактивную эпоху она стала довольно популярной, а если копнуть поглубже, так на самолетах братьев Райт руль высоты тоже стоял спереди. Но среди поршневых машин 1920—40-х годов «уток» было всего три, да и те по разным причинам не добрались до серийного производства. Зачем эта схема J7W1?

Работы начались в 1944 году, по программе создания флотского перехватчика. Проект принадлежит Масаоки Цуруно, капитану технического штаба японского флота. Схему «утка» выбрали благодаря повышенной маневренности на больших высотах и больших скоростях. К тому же расположение мотора сзади от пилота улучшало обзор и позволяло разместить в носу мощное вооружение. Кроме того, такой самолет можно относительно безболезненно перестроить под установку реактивного двигателя.

Поскольку флотская авиация перегрызлась с армейской на тему того, кому должен принадлежать самолет, производство сильно затянулось. Да еще в прототипах выявились многие недостатки. Из-за маленьких воздухозаборников двигатель плохо охлаждался и быстро перегревался, а схема «утка» оказалась повинна в том, что самолетом было непросто управлять и он все время порывался «нырнуть».

В игре неплохо отражены плюсы реальной машины — например, отличная маневренность на больших высотах. Кое-какие минусы тоже не забыли. Например, плохое охлаждение двигателя дало самолету крайне малое время форсажа. Но вот основной проблемы с устойчивостью тут нет. Видимо, как и на реактивном «Мустанге», Wargaming установил японцу бортовой компьютер.



BF.109Z ZWILLING

Еще до войны в Германии были популярны так называемые стратегические истребители «церштереры» — для перехвата вражеских стратегических бомбардировщиков и сопровождения своих. Вдобавок они могли выступать как штурмовики и легкие бомбардировщики, поддерживая свои войска. В их число входил и Bf.109Z Zwilling.

Выглядит самолет необычно: будто два Bf.109 столкнулись и сцепились крыльями. Зачем это надо?

Создать спаренный самолет предложил в 1940 году Эрнст Удет, когда искали подходящий буксировщик для огромных грузовых планеров Me.321 и Ju.322. «Цвиллинги» решили проблему быстро и практично.

Пронаблюдав успех с «цвиллингом» из двух He.111, конструкторы «Мессершмитта» задумались над созданием на базе двух Bf.109 тяжелого охотника, серийный запуск которого не отразился бы на работе сборочных линий. А ведь при создании обычного тяжелого истребителя такое невозможно. Технический департамент, озабоченный требованиями министерства авиации сократить число базовых типов серийных машин, этим предложением очень заинтересовался.

Опытный «цвиллинг» построили в 1943 году и уже подготовили для летных испытаний, но во время воздушного налета машина была уничтожена. Позже от проекта решили отказаться и начать разработку нового «цвиллинга» на основе более перспективных, чем Bf.109, самолетов.

Игровой Bf.109Z Zwilling похож на то, что нам известно о его реальном прототипе. Как и в жизни, он быстр, но неповоротлив. Это, пожалуй, самый реалистичный из всех необычных самолетов, представленных сейчас в World of Warplanes.

Как видите, кое-какие хитрые модели на самом деле были не так уж и необычны — многие стоило бы просто довести до ума и избавить от «детских болезней». Но армия, увы, слабо интересуется эстетическими чувствами потомков и из всех проектов, как правило, выбирает самые надежные, простые в эксплуатации, проверенные годами и... скучные. Неординарные конструкции появлялись только под влиянием неординарных обстоятельств и требований, но, не имея за спиной нужного опыта и действуя в спешке, конструкторы почти никогда не успевали толком доделать свои безумные проекты. Зато теперь они находят свое место в играх Wargaming. Надеемся, вы понимаете, что это еще далеко не все машины, увидев которые вы воскликнете: «Как оно, блин, летает?!»

МЫШКА, КАМЕРА, МОТОР!

Когда играешь во что-то целиком посвященное технике — особенно остро понимаешь, что хорошее управление в игре не менее важно, чем приличная графика и увлекательный геймплей. Хотя, казалось бы, вещи несравнимые. Но если управление кривое и вообще враг почище главного босса, тут уж никакая картинка и никакое лихое рубилово не в радость. В играх про самолеты самым удобным (а то и единственно приемлемым) до сих пор считалось управление джойстиком, а все прочее — так, баловство. Но World of Warplanes делается для огромной массы игроков с самыми разными запросами, и не все из них ждут не дождутся повода побежать в магазин за джойстиком. Однако медаль «За победу над управлением» им тоже не улыбается. Как же Wargaming решает эту проблему?

Сейчас в WoWP пять типов управления: геймпад, джойстик, клавиатура, «танковая мышь» и старый вариант под мышь из патча 0.4.1. У всех вариантов есть свои поклонники, но объективно оценить удобство каждого все-таки проще по количеству тех, кто их выбрал. На официальном форуме провели соответствующий опрос и получили весьма красноречивые результаты.

Ясное дело, выборка ограничивается форумным контингентом, но в данном случае это не страшно, поскольку реальные показатели удобства тех или иных контроллеров лучше всего видны на примере самых активных игроков, которые все облазили, все обнюхали и попробовали на язык. Молчаливое большинство казуальщиков, как правило, играет с настройками по умолчанию и просто бросает игру, если им что-то не нравится.

Сразу скажем, что меньше всего адептов у геймпада. Ощутимый плюс у него всего один — возможность играть, развалившись на диване. Но если вашему личному телу удобно сидеть, это еще не значит, что вашему виртуальному альтер эго будет удобно летать. Для простоты запишем геймпадное управление аналогом полного управления с клавиатуры: за исключением «отвязки тела от компьютера» они пока ничем не отличаются.

Мышь

Фаворит сейчас — мышь, или, как выражаются сами игроки, «танкомышь». Принцип тут сводится к тому, что на экране есть точка, повинующаяся движению мыши, будто обычный курсор, а автопилот (ИИ) пытается в эту са-

Вот «мышь 0.4.1», которая пришла на смену «мыши 0.3.5». Принцип работы у них почти одинаковый.

мую точку направить самолет. Поскольку у самолета есть инерция, его прицел постоянно от точки отстает. Но если перестать двигать мышь, машина через какое-то время выровняется и будет лететь прямо.

Мышь (или хотя бы тачпад) есть у всех, поэтому управление логичным образом затачивается именно под нее. Собственно, одним из самых удачных решений World of Tanks было удобное «шутерное» управление, и в WoWP «танкомышь» тоже интуитивно понятна. Так играть проще всего: указывай мышью, куда лететь, а об остальном позаботится «автопилот». Увидел в прицеле вражеский самолет — жми гашетку. Вот и вся премудрость.

Это одновременно плюс и минус, поскольку постоянный контроль автопилота над самолетом неоправданно усложняет или вообще не дает толком исполнять фигуры высшего пилотажа. Обидно, досадно, и, увы, не отмахнешься. Зато при помощи мыши гораздо легче наблюдать за полем боя — зажал правую кнопку и крути себе обзор. Однако после переворота самолета в вертикальном маневре камера иногда не успевает встать как положено, земля и небо меняются местами, и можно запросто потерять ориентацию в пространстве. Через пару-тройку мгновений камера очухается, но за это время противник может усвистать, а вы — врезаться в землю.

Если в бою вы часто сталкиваетесь с такой проблемой, поищите на официальном форуме специальные моды, понадежнее закрепляющие камеру на самолете. Не исключено, разработчики вскоре сами с этой «гулёной» разберутся, но пока имеем что имеем.

Несмотря на все удобство «танкомышиного» управления, не в меру рьяные действия ИИ иногда больше мешают, чем помогают. Стандартные настройки еще далеки от идеальных, но, к счастью, почти все можно подкрутить «под себя».

Кое-кто из игроков считает, что функции автопилота лучше окоротить: отключить ограничение крена у земли и автоматическое управление закрылками. Эти моменты стоит контролировать лично. Еще можно поудобнее переназначить кнопки включения форсажа, выпуска закрылков и перехода в снайперский режим.

И настоятельно советуем выставить кнопки управления креном, поскольку крен автопилота на «танкомыши» заторможенный настолько, что падает скорость виража и черта с два прицелишься по более или менее верткому противнику. Не помешает и назначить кнопки управления тангажом — поможет выводить самолет из пике. До кучи можно добавить на клавиатуру рысканье — так легче выполнять кое-какие фигуры высшего пилотажа, но это уже не критично. Главное — освоить ручной крен и тангаж, и «джойстиководы» вас уже вряд ли перекрутят.

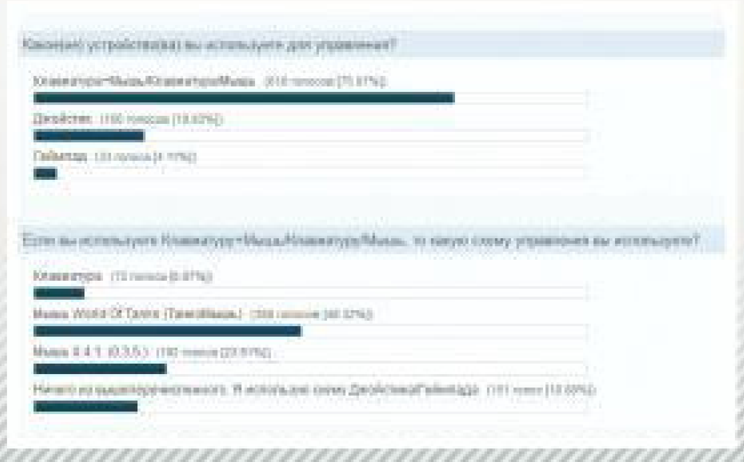
Хотя «танкомышь» самый популярный и, пожалуй, самый простой в освоении тип управления, вокруг нее до сих пор не утихают споры, подталкивающие игроков к экспериментам. А некоторые топовые кланы открыто сомневаются, что даже с помощью клавиатуры «танкомышист» сумеет показать достойный пилотаж. В общем, время нас рассудит, но пока новичкам лучше начинать именно с этого.

Мышь 0.4.1 (0.3.5)

Своего рода гибрид «танкомыши» и эмуляции джойстика. Двигаем мышь влево и вправо — отклоняются элероны; вверх и вниз — руль высоты. Чем дальше от центра игрок отводит курсор, тем сильнее отклоняются рули. Крайние положения курсора ограничиваются четырьмя полосами вокруг прицела, размер которых зависит от маневренности и скорости самолета. Игра при этом пытается помочь, корректируя полет движениями руля направления, но, в целом, контроль над самолетом получается более полным, чем «танкомышью», — и сие есть главный аргумент «за».

Различия между 0.4.1 и 0.3.5 сводятся к тому, что в более ранней версии был «магнит», который стремился вернуть курсор мыши в самый центр. Радиус его действия можно было изменять, благодаря чему проще было подкорректировать курс, а это здорово облегчало прицеливание на большие расстояния. Длину «веревочки», соединяющей курсор с прицелом самолета, можно было изменять, редактируя файлы игры вручную. Сейчас движение курсора мыши ограничивается рамкой, а максимальное отклонение влияет на скорость выполнения виража, но в 0.3.5 это самое максимальное отклонение можно было задавать в удобных вам пропорциях. Отклонение рулей при этом тоже изменялось пропорционально расстояниям.

Недостатком 0.3.5 была, прежде всего, невозможность отключить автовыравнивание,



из-за чего самолет порой не реагировал на движение мыши, если вы в это время корректировали направление полета клавиатурой. Излечивалось модами.

В остальном штука вполне удобная, и игрокам хотелось бы вернуть потерянное во время перехода на 0.4.1. Разработчики в курсе и обещают в ближайшее время эту мышь переработать и вернуть. Ну а пока любителям мыши и полного контроля остается «0.4.1», у нее свои преимущества.

Во-первых, появилась галочка отключения автоматического выравнивания. Во-вторых — ограничительные рамочки, благодаря которым всегда видно, как далеко вам до максимальных значений отклонения рулей. Вдобавок рамочка уменьшается, указывая, что вираж происходит не на оптимальной скорости. То есть отклонить рули высоты или элероны в максимально возможное крайнее положение сейчас нельзя (грубо говоря, пилоту не хватает силы, чтобы тянуть ручку дальше).

Самый главный недостаток «мыши 0.4.1» — длина пресловутой веревочки, которой связаны курсор и прицел самолета. В зависимости от разрешения экрана она то слишком велика, то слишком мала. Можно попытаться это исправить, регулируя чувствительность мыши, но найти удобные значения нелегко. Отсутствие «магнита» усложнило стрельбу во время преследования противника по прямой, а попытки скорректировать положение самолета при помощи клавиатуры по-прежнему могут заклинить управление и «уронить» вас на землю.

Есть у мышей 0.3.5 и 0.4.1 и еще один, общий, недостаток: камера получается прибитой к самолету и смотрит только туда, куда направлен его нос. Вот при использовании «танкомыши» она всегда следит за курсором и направлена туда, куда самолет только должен полететь, — это позволяет отслеживать положение противника, не отвлекаясь от управления. Да, можно зажать правую кнопку мыши и повернуть камеру, но кто при этом будет рулить машиной, братья Райт?

Джойстик

Традиционный, напомним, контроллер для большинства «летных» игр. Его движения напрямую управляют отклонением рулей направления, высоты и элеронов, что ближе всего к управлению реальными самолетами. Разве что руль направления в жизни контролируется педалями, а на джойстике для этого есть поворот вокруг своей оси. Хотя никто не мешает для полноты ощущений купить в пару к джойстику еще и педали.

На джойстике пилоты почти полностью избавляются от помощи ИИ, и для опытных игроков это самое главное преимущество. Самолет летит именно туда, куда его направляют, никакой вам «самодеятельности» вроде автовыравнивания, лишних движений рулем направления и непонятных пропорций отклонения управляющих плоскостей. Однако новичку, который только понаслышке знает, что «джой — это круто!», перейти на него с «танкомыши» мучительно сложно. Избавившись от автопилота, игрок лишается и его помощи. Все придется делать самому.

Полет и простейшие маневры осваиваются довольно быстро, главное — четко представлять, как отклонение различных плоскостей влияет на движение самолета. Но вот когда дело доходит до прицельной стрельбы, начинаются проблемы. К джойстику можно привыкать несколько недель, и даже после этого некоторые жалуются на недостаточную точность.

Но и это не главная проблема. Главная проблема — обзор поля боя. Если мышководу достаточно зажать правую кнопку и повернуть камеру в любую сторону, то обладателю джойстика остается надеяться только на хатку (маленький рычажок, имеющий несколько положений, каждое из которых отвечает за определенный вид из самолета). С непривычки — крайне неудобно, поэтому отдельные игроки продолжают осматриваться мышкой (и было бы оно оптимально, только третья рука нам по комплектации не положена!).

Остальные недостатки джойстиков не связаны напрямую с игрой, но именно они для многих критичны. Во-первых, джойстик требует места. Хорошо если вы играете на домашнем ПК, но что делать тем, кто постоянно в разъездах и пользуется ноутбуком? А если хочется поиграть во время перерыва на работе?

Уже поэтому многие джойстик вычеркивают с ходу. Далее, его надо купить, но самая дешевая из удобных и качественных моделей дороже некоторых популярных мышей. По-настоящему удобные и полнофункциональные стоят совсем уж заоблачных целковых, а у доступных джойстиков уйма недостатков. Самые распространенные — быстрый износ механики и датчиков, проблемы с «твистом» (чувствительностью поворота вокруг своей оси, управляющей рулем направления) и неудобная реализация управления газом.

Последняя проблема в WoWP не принципиальна, тут положений газа всего-то — «форсаж», «ослабленная тяга» и обычный режим по умолчанию, но все равно придется параллельно использовать клавиатуру. Для полного же счастья опытные джойстиководы советуют, что называется, доработать свежекупленный контроллер напильником. В интернете масса мануалов по самостоятельному устранению недостатков популярных моделей. Есть и умельцы, готовые помочь страждущим за умеренную плату.

Однако не расстраивайтесь заранее. Даже на недорогих комплектах и без всяких доработок все равно интересно играть, и способы сгладить недостатки, конечно, есть. В настройках управления, под ползунками чувствительности осей джойстика, имеется пунктик «Компенсация скольжения». Он возвращает помощь ИИ, который отныне будет стремиться удерживать заданное игроком направление полета, компенсируя возникающее из-за глубокого крена проваливание при помощи рулей направления и высоты. Степень влияния ИИ зависит от положения ползунка. Двигая его вправо, вы немного упростите себе пилотаж, но помните, что «электронный болванчик» может помешать вам выполнять отдельные сложные фигуры.

Чтобы облегчить обзор, можно воспользоваться разными типами камер, а не только стандартной. Сейчас полезнее всего так называемая «камера на цель». Советуем назначить ее активацию на удобную клавишу и активно использовать в бою.

Перебирая цели клавишей, на которую назначено действие «следующая цель», или после автоматического захвата нажмите кнопку «камера на цель», чтобы ваша камера повернулась в сторону противника. Сейчас это самое простое и удобное решение проблемы обзора при использовании джойстика. Еще лучше была бы поддержка оптических трекеров, которые отслеживают движения головы игрока, но ее пока не реализовали. И опять-таки далеко не каждый станет возиться еще с одним устройством — это уже удел настоящих маньяков. Что же касается сложности прицеливания, тут можно посоветовать лишь настроить кривые чувствительности осей джойстика под себя, а затем долго и упорно тренироваться.

Клавиатура

У нее есть фатальный недостаток — поскольку чувствительность кнопок не регулируется, отклонение по осям имеет только два положения: «рулим» и «не рулим». Заложить крутой вираж или выписать мертвую петлю на клавиатуре проще пареной репы, но о точной доводке прицела только мечтать остается, что превращает стрельбу в кошмар.

Кроме того, движение в трехмерном пространстве требует использования уймы клавиш, поэтому дешевые модели не подойдут — их временами клинит при одновременном нажатии более трех кнопок. Решается это покупкой хорошей игровой клавиатуры, но... зачем? Чисто клавиатурное управление чаще всего используют «трактористы», привыкшие к нему в серии «Ил-2: штурмовик», а также владельцы ноутбуков, которые почему-либо не могут использовать мышь (а играть с тачпадом им еще неудобнее). В общем, если есть возможность использовать другой тип управления — используйте. При управлении с клавиатуры, к слову, с обзором поля боя становится совсем уж туго.

* * *

Казалось бы, в игре и так пять видов управления (даже семь, если считать «мышь 0.3.5», которую обещали вернуть, и «геймпад», который кто-то все же использует). Выбирай — не хочу! Но, как ни странно, многие до сих пор не могут найти по-настоящему удобный вариант. Даже владельцы джойстиков напирают на то, что им нужна поддержка систем типа Free Track и TrackIR. Что уж говорить о тех, кто летает на «танкомыши» и жалуется на поведение автопилота. Поэтому разработчики продолжают совершенствовать схемы управления и, возможно, еще что-нибудь изобретут.

Но пока у них там мозговой штурм, нам надо как-то выживать в небе, и мы надеемся, что наш обзор поможет вам выбрать и настроить «свой» тип управления. Удачи!

ФАН

5 пять вещей, которые хотелось бы знать, впервые зайдя в игру

Почему я падаю, а он летит?

Многие игроки, едва установив клиент, мчатся в бой и пробуют на зуб геймплей, для танкиста не привычный. Или, вернее, это он их пробует на зуб, потому что хоть целевая аудитория у проектов Wargaming одна и та же, но играются World of Warplanes и World of Tanks совершенно по-разному. Надо ли говорить, что мало кто перед первым боем тщательно изучает интерфейс и бродит по вкладкам?

Какую ленту заряжать

Особо интересно тут для нас меню «Обслуживание», где можно загрузить пулеметные ленты разных типов, бомбы и огнетушители. Если с бомбами и расходниками большинству худо-бедно все понятно, то разнообразие лент заставляет задуматься, как красотку перед распахнутым гардеробом, — а что брать-то?

В боях первого и второго уровней преобладают деревянные бипланы, легко пробивающиеся навылет. Берите зажигательные и бронебойно-зажигательные ленты, не ошибетесь. Особенно хорошо они работают при столкновениях лоб в лоб: несколько очередей в двигатель, и враг уходит в отнюдь не добровольное пике с огоньком.

Но уже на четвертом и пятом уровнях начинаются проблемы: Bf.110 или там Ил-2 — птицы крепкие, пробить их нелегко. Поэтому на уровнях с третьего по десятый лучше берите стандартные или бронебойные ленты как самые универсальные.

Отдельно скажем о моделях ТШ-1 и Bf.110. На них стоит множество пулеметов, а потому в меню доступны одновременно несколько типов лент. На ТШ-1 можно поставить две бронебойно-зажигательные и восемь просто бронебойных. При попадании в топ две бронебойно-зажигательные ленты рубят деревянные бипланы на дрова. Против четвертого уровня они уже не очень эффективны, но у вас в запасе еще восемь бронебойно-ленточных пулеметов.

Не геройствуйте

Если в конце боя вы остались один против нескольких врагов, ничего не поделаешь, придется выкручиваться. Но загонять себя в такую ситуацию в самом начале сражения — откровенная глупость. Оценивайте ситуацию и всегда следите, чтобы рядом был кто-нибудь из союзников. В «Танках» с хорошей позиции можно сдерживать натиск нескольких противников, но в «Самолетах» — сожрут и косточками не подавятся.

ЛОБ В ЛОБ: ПОЧЕМУ Я ПОГИБ, А ВРАГ ВЫЖИЛ

Ясное дело, переть в лоб на вражеский самолет, не зная его характеристик, глупо. Есть шанс нарваться на пулеметную батарею вроде ТШ-3, встречу с которой переживет разве что Терминатор. Тем не менее многие новички, еще не разобравшись в тонкостях игры, выбирают простые и очевидные решения — то есть столкнуться лоб в лоб.

Засада здесь в том, что на низких уровнях пулеметы эффективно стреляют на дистанциях до пятисот метров, а самолет врага может подсвечиваться, когда до него еще, например, два километра. Игрок радостно жмет гашетку, но пули до цели не долетают. Машины сближаются, и начинается дуэль почти вплотную. После того как новичка собьют в первый раз, он думает: «Ладно, мышкой шевельнуть стормозил, с кем не бывает». Но если его сбили уже три-четыре раза, из груди вырывается печальный стон: «Почему я падаю, а враг летит?!»

На то есть несколько причин. Причина первая: разные типы лент. Бронебойная, к примеру, на дальних дистанциях наносит повышенный урон. Ее обладатель получает преимущество и при сближении может почти безнаказанно обстрелять вражеский самолет. У бронебойной ленты с сердечником эффект еще приятнее. Ну а удачной очередью из фугасов можно в мгновение ока превратить летящий самолет в груду обломков.

Причина вторая: разная дистанция поражения у пулеметов. Такое неравенство возникает при попадании в низ списка. Допустим, И-15 угодил, как кур в ощип, в бой к четвертым уровням, и на него несется Bf.109, который может открыть огонь с семисот метров. Но пулеметы И-15 поражают цели только с пятисот, то есть какое-то время Bf.109 будет стрелять с безопасного для себя расстояния. Последствия очевидны.

Причина третья: пулемет перегрелся. Начинающие игроки часто забывают о максимальной дальности стрельбы и открывают огонь сразу как увидят врага, даже если до него еще километр. Целые очереди идут в пустоту, пулемет начинает перегреваться, темп стрельбы падает. Если полететь в лобовую и слишком рано открыть огонь, ваш пулемет, по закону подлости, перегреется именно тогда, когда самолеты сблизятся на дистанцию эффективного огня.

КОГДА НУЖНО БРАТЬ БОМБЫ

На прокачиваемых самолетах бомбы доступны со второго уровня, хотя есть они и на премиумном «Пегасе» первого, и у начинающих игроков, естественно, руки чешутся опробовать новый для них класс техники. Однако бомбы — далеко не основной вид вооружения, многие штурмовики и тяжелые истребители оснащены хорошими пулеметами. Бомбам отводится вспомогательная роль. Брать ли их, и если да, то на каких самолетах? И как их использовать?

Многие немецкие тяжелые истребители — прежде всего, Bf.110 и более поздние модели — вполне обходятся без бомб. Они довольно быстрые, прочные и хорошо вооружены, для них не проблема раскатать в лоб любой самолет своего уровня. Если вы предпочитаете работать на тяжелых истребителях по воздушным целям, бомбы вам только помешают, поскольку из-за дополнительной нагрузки снижаются динамика и маневренность. Многие, пополняя боекомплект, забывают убрать бомбы, и те весь бой просто висят мертвым грузом. Только на двух тяжелых истребителях бомбы необходимы — на Ago.192 и на Fw.57.

У советских штурмовиков бомбы появляются на третьем уровне (если не считать того самого «Пегаса»). Они слабее немецких и идут только как вспомогательное вооружение. Брать или не брать, вот в чем вопрос? Весят советские бомбы меньше немецких «коллег» (на третьем уровне Fw.57 поднимает 600 кг бомб, а ТШ-3 — всего двести) и существенного снижения массы не дадут. К тому же штурмовики не блещут скоростью, один двигатель этим тяжелым машинам динамику не обеспечит. В общем, смело грузим бомбы и летим работать по точкам ПВО.

СЛЕДИТЕ ЗА КАРТОЙ

Угол обзора в WoWP невелик, особенно если не отдалять камеру от самолета. При этом у подавляющего большинства игроков при заходе на цель включается «туннельное зрение» — они видят только атакуемый самолет и больше ничего. Отвлекаться от стрельбы, конечно, не стоит, но все же поглядывайте на мини-карту. Вовремя замеченный красный маркер поможет увернуться. Кстати, учтите, что самолеты «видят» не так, как танки, — дальность обзора в разные стороны разная. Поэтому совет держаться поближе к своим тут поможет вам не прозевать внезапное нападение с «шести».

НЕ «ПОДВЕШИВАЙТЕСЬ»

Если слишком круто задрать нос самолета, скорость резко упадет, и в конце концов самолет на какое-то время «зависнет», став неуправляемым. В жизни такие фокусы обычно заканчивались штопором, но и в аркадном WoWP результат вас не порадует. «Подвешенный» самолет — идеальная мишень, ни увернуться, ни уйти на скорости вы не сможете. Поэтому врагов, летящих слишком высоко, лучше игнорировать (или сперва где-нибудь в сторонке забраться на ту же высоту). Если чувствуете, что противник готовится на вас спикировать, выдерживайте дистанцию, но главное — сохраняйте скорость и форсаж, чтобы суметь развернуться и встретить его хотя бы в лобовой.

КАК НЕ ВЛЕТЕТЬ В ПВО: НЕ ЗАБЫВАЕМ ПРО ЗАКРЫЛКИ

Бомбы и ракеты на штурмовиках играют вспомогательную роль. Более того, они имеют поганое свойство кончаться именно в тот момент, когда остается добить последнюю точку ПВО. И тогда в ход идут пулеметы.

Но с атакой ПВО в боях творится нечто немыслимое. То истребитель вдруг спикирует на наземку и, выплюнув лихую пулеметную очередь, разобьется о землю, то штурмовик вовремя не наберет высоту и зацепится крылом за остатки склада. Между тем задача это не слишком сложная, надо лишь придерживаться простых правил и, главное, не лезть к наземке на истребителях, если в этом нет необходимости.

Основная задача штурмовиков и тяжелых истребителей — уничтожить наземный объект с одного захода. Почему с одного? Потому что с маневренностью у них дела обстоят неважно, а во время второго захода по самолету работают точки ПВО.

Как уложиться в один заход? Во-первых, атакуйте с некоторым запасом высоты, лететь параллельно земле не стоит, даже запас в сто метров вам пригодится. Во-вторых, на подлете к цели выпускайте закрылки (если есть, конечно) и начинайте тормозить двигатель. Самолет должен двигаться как можно медленнее, это позволит ему выпустить больше пуль. Пулеметы на штурмовиках и тяжелых истребителях обычно мощные и скорострельные, однако если подлетать слишком быстро, можно ничего не успеть.

Но это при атаке пулеметами нужно лететь медленно и долго стрелять. То ли дело бомбы или ракеты — нажал на кнопку, и объекту каюк! В таких ситуациях, наоборот, подлетайте побыстрее, чтобы меньше времени провести под огнем ПВО.

КУДА ЛЕТЕТЬ В НАЧАЛЕ БОЯ

Неумолимый таймер отсчитал тридцать секунд, начинается бой. Первый вопрос любого новичка — куда лететь и что делать? В двух словах не ответить, так что посмотрим на принципиальные отличия карт WoWP от карт WoT.

Главная особенность воздушных боев — тут нету преград вроде домов и водоемов. Кругом сплошной воздух, лети куда хочешь. Поэтому штабы располагаются подальше друг от друга, иначе их сразу разбомбили бы, что снизило бы эффективность огня ПВО. А оттого на каждой карте естественным образом очерчиваются два-три направления для атаки: схватка на кратчайшем пути, в стиле «лечу вперед и пытаюсь кого-нибудь сбить», и фланг из самолетов, стремящихся к вражескому штабу. Конечно, второстепенные направления тоже могут быть, но на распределение сил они существенно не повлияют.

Само собой, если игрок вышел в бой на штурмовике и собрался воевать точки ПВО, мчаться строго по центру в гущу бодрого самолетного месилова резона нет — припекут хвост и не заметят. Зато можно относительно спокойно лететь на втором направлении к штабу, попутно бомбя склады и радары.

На японских палубных истребителях все наоборот: они сделаны из фольги, и атаковать фланг с зенитными пулеметами очень опасно. А вот использовать свою маневренность в самой гуще схватки по центру можно очень неплохо.

На легких истребителях у вас будет полная свобода действий. Если в начале боя множество самолетов бездумно ринулось по центру, почему бы их не прикрыть? Тяжелые же истребители — настоящие универсалы, у них есть два варианта: лететь по центру и сбивать врагов лоб в лоб из своего мощного вооружения или прикрывать штурмовиков, попутно догрызая наземку.

Но это все пока была теория. А практику мы будем проходить на карте «Порт». Она встречается уже на первом и втором уровнях, и на ее примере можно изучить распределение атакующих групп и расположение штабов с точками ПВО.

ИЗБЕГАЙТЕ БОЯ ПОД ОГНЕМ ПВО

В горячке боя легко залететь под огонь вражеских ПВО и устроить там «каруселька» с врагом. Избегайте этого всеми правдами и неправдами! Даже если вы плотно сели врагу «на шесть» — умело маневрируя, он сможет уворачиваться достаточно долго, чтобы ПВО потихоньку разобрало вас на части. Лучше не гоняться за противником, летящим в сторону своей наземки, — провели атаку и разворачивайтесь. Кстати, это правило работает и в обратную сторону — союзное ПВО поможет снять «хвост», если у вас хватит здоровья и скорости долететь до него и начать догфайт в более выгодных условиях.

Идеальный расклад таков. На воде сталкиваются две кучи самолетов, летящие по центру. Под ними ждут добычу точки ПВО на кораблях и у береговой линии. Штурмовикам туда лететь опасно, они будут медленной и большой мишенью для истребителей, поэтому по кораблям должны работать тяжелые истребители и те палубники, у которых есть бомбы. Второй фланг — над горами, и со стороны воды он закрыт туманом. По этому направлению летят штурмовики, которые истребляют наземку, а с ними к базе идут прикрывающие истребители. Штурмовики уничтожают ПВО, мешающую истребителям, а истребители, в свою очередь, защищают штурмовиков, к полной взаимной выгоде. К сожалению, такой идеальный расклад наблюдается далеко не всегда.

На «Эль-Халлуфе» схема боя аналогичная, а вот на «Тихом океане» направлений уже три: центр и два фланга с кораблями и авианосцем вместо штаба одной из команд. На «Азиатской границе» есть центральная зона, свободная от ПВО, и два симметричных фланга с массой наземки. Но суть меняется не сильно: кто-то стремится пораньше сбить побольше самолетов в лобовом столкновении, а кто-то летит по другому направлению к штабу или ПВО.

На этом все. Не переводите понапрасну боеприпасы, даже если они бесконечные, не забывайте про закрылки, не пугайте наземку своим легким истребителем (он больше испугается) и, главное, помните — вылет из безвыходного положения там же, где и влет.

НЕ БРЕЗГУЙТЕ КЛАВИАТУРОЙ

Мы подробнее расскажем об управлении в отдельном материале, но не грех еще разок напомнить, что «мышиное» управление далеко от идеала и не позволит максимально энергично выполнять разные фигуры и развороты. В плотном догфайте подключать клавиатуру — суровая необходимость. Ну и еще, знаете, очень-очень приятно видеть, как сбитый противник разоряется в чате, обзывая вас читером, ведь у него же более маневренный самолет, а вы его «перекрутили».

ШЕСТЬ ЛУЧШИХ СПОСОБОВ
6 УМЕРЕТЬ
БЕЗ ЛИШНИХ СТРАДАНИЙ

ФАН

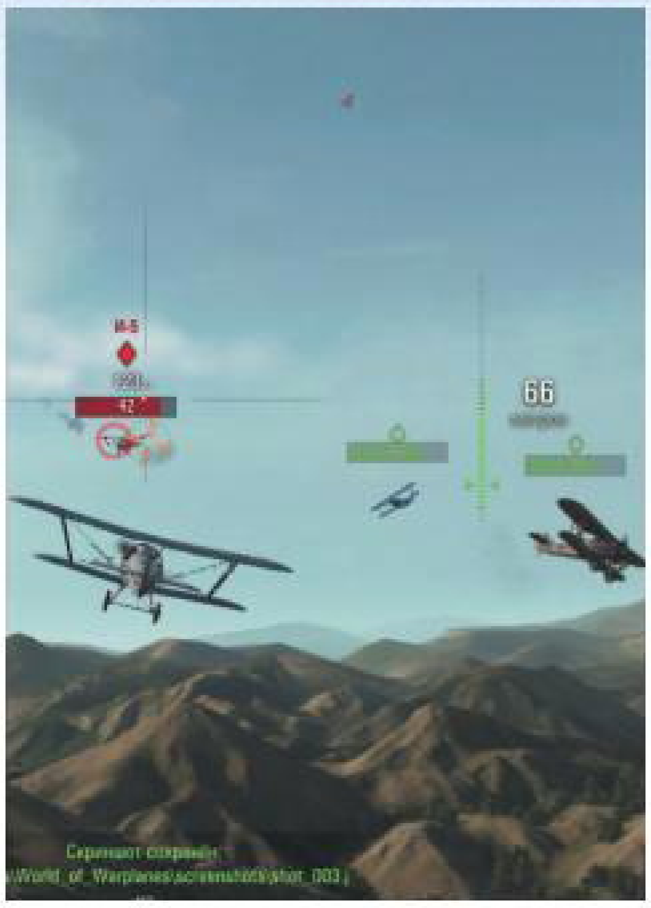
ОГНЕННАЯ СТЕНА

1

У советских штурмовиков ТШ-1 и ТШ-3 масса недостатков — они медленные, неповоротливые, неказистые. Но все это с лихвой возмещают два главных достоинства: огромный запас прочности и десять пулеметов во лбу. Нет ничего глупее, чем атаковать эту батарею в лоб. А уж если игрок на ТШ-1 зарядил бронебойно-зажигательную ленту, враг превратится в груду пылающих обломков прежде, чем успеет «мама!» сказать.

Впрочем, избежать печального исхода не так сложно. ТШ-1 и ТШ-3 — самолеты очень тяжелые, и на них, в отличие от двухмоторных немцев, стоит только один маломощный двигатель, из-за чего они медленно набирают высоту. Поэтому при встрече с ТШ самый безопасный вариант — сразу забраться повыше и атаковать сверху. Если состояние самолета позволяет, после такой атаки можно сесть ТШ на хвост. Эта машина, конечно, неторопливая, но, если тормозить двигатель и использовать закрылки, можно снизить скорость и достаточно долго «плыть» у него в кильватере.

СТОЛКНОВЕНИЕ СИДЯЩИХ НА ХВОСТЕ



3

Допустим, два союзника сели на хвост одинокому вражескому самолету. Кажется, что бедолага обречен, но в боях первого и второго уровня исход часто бывает противоположным. Вражеский самолет начинает отчаянно маневрировать, стремясь сбросить хвост, и неизбежно замедляет ход. Союзные самолеты подлетают к нему вплотную, но очень часто забывают тормозить двигатель и использовать закрылки (если есть). Чтобы не пойти ненароком на таран, самолеты дергаются вверх-вниз или в стороны, всеми правдами и неправдами пытаясь сбавить скорость и увеличить расстояние. И как раз во время таких «танцев» очень часто сцепляются крыльями и дружно отправляются в ангар.

Не наступить на эти грабли очень просто. Во-первых, используйте-таки закрылки и торможение двигателя. Скорость снизится, вы сможете держать дистанцию. Во-вторых, атакуйте с разной высоты — в этом случае попасть по союзнику невозможно. Идеальный вариант таков: один сидит у жертвы на хвосте, а второй пикирует на врага сверху.

АТАКА ПВО ИСТРЕБИТЕЛЯМИ

ПВО — это вам не кучка пехотинцев, стоящих в чистом поле и ждущих, когда их обстреляют с воздуха. Это — орудия и пулеметы, это — основательно защищенные склады и радары. После недавнего патча мощь ПВО выросла, над ними уже нельзя летать как ни в чем не бывало.

Вообще, их уничтожением занимаются особые классы самолетов — штурмовики и бомбардировщики. Если штурмовик летит «на честном слове и на одном крыле», ему не обязательно рисковать, задействуя пулеметы, он может набрать безопасную высоту и скинуть бомбы. Но всегда найдутся те, кто атакует ПВО на истребителях — не слишком крепких и всего с двумя-тремя пулеметами. Это — тоже верный путь в ангар.

Как избежать подобных подвигов? Иногда ведь приходится уничтожать ПВО, на чем бы ты ни вылетел. Допустим, в конце боя все союзные штурмовики оказались сбиты, и тут враг начал обстреливать базу, копя очки превосходства. Чтобы помешать ему в этом и выиграть время, нужно уничтожить или самолет противника, или хотя бы одну точку ПВО.

Как на истребителе атаковать ПВО, не разыгрывая из себя «божественный ветер» (в пер. «камикадзе». — Прим. ред.). Прежде всего осмотритесь и найдите уже поврежденную огневую точку: или штурмовик не очень метко сбросил бомбу, или какой-нибудь новичок на истребителе попробовал ПВО на зуб и разбился. Затем наберите высоту и на большой скорости спикируйте на ПВО — чтобы как можно быстрее подлететь к цели на расстояние выстрела.

2

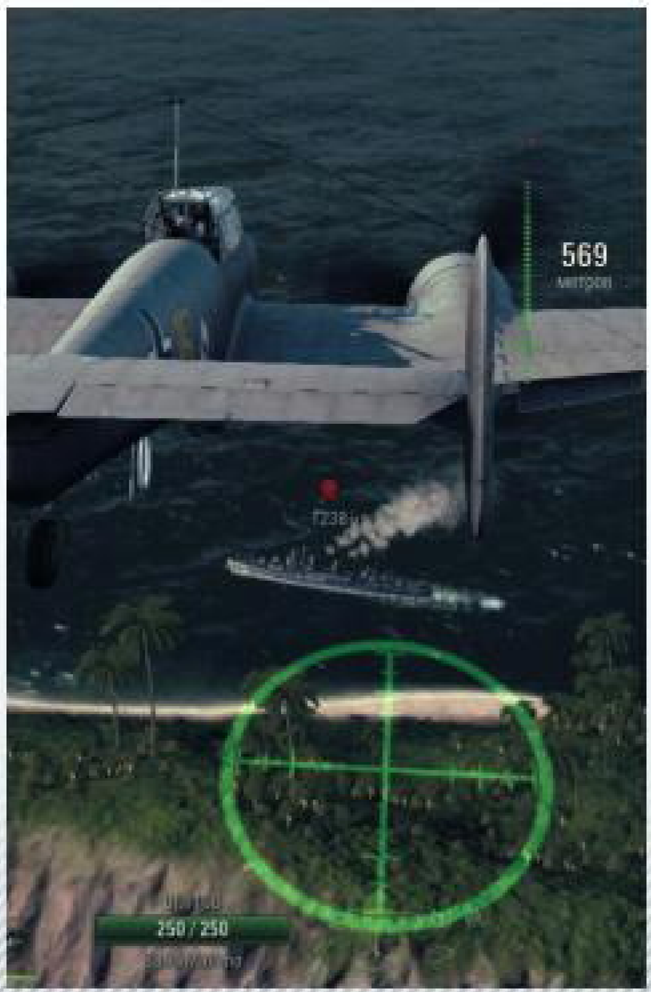
КАК И В ЛЮБОЙ ИГРЕ, В WORLD OF WARPLANES НОВИЧКУ ТРЕБУЕТСЯ ВРЕМЯ, ЧТОБЫ ОСВОИТЬСЯ И ПОНЯТЬ, ЧТО ЗДЕСЬ НУЖНО ДЕЛАТЬ. НО ПРЕЖДЕ ВСЕГО СТОИТ УЯСНИТЬ, ЧЕГО ДЕЛАТЬ НЕ НУЖНО НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ! МЫ СОБРАЛИ ДЛЯ ВАС ШЕСТЬ САМЫХ ГЛУПЫХ ПОСТУПКОВ, КОТОРЫЕ ПОЧТИ ГАРАНТИРОВАННО ЗАКАНЧИВАЮТСЯ АНГАРОМ.

ГИБЕЛЬ ПОД СОЮЗНЫМИ БОМБАМИ

4

Немецкие двухмоторные тяжелые истребители («церштереры») славятся своей скоростью и могут нести бомбы. Из-за этого иногда случаются неприятности. В начале боя церштереры летят с истребителями по одному маршруту. Ясное дело, немец стремится пораньше сбросить бомбы куда положено, поскольку после этого станет легче и маневреннее. Но бывает, что союзный истребитель атакует ту же наземную цель, на которую немец успел сбросить «подарочек». Тогда взрывной волной разнесет не только вражеский объект, но и союзный истребитель. Бомба-то летит долго и с большой высоты, точно рассчитать время взрыва трудно.

Вывод прост: внимательно смотрите на мини-карту, отслеживайте позиции союзных бомбовозов, а при подлете на цель обязательно оглядитесь. И, если уж на то пошло, помните, что истребитель вообще не должен атаковать цели, для борьбы с которыми он не предназначен.



ПЕРЕГРЕВ ПУЛЕМЕТА

Боезапас пулеметов в WoWP бесконечен, но в конце концов они перегреваются, и темп стрельбы резко падает. На первых порах игроки нередко забывают это учесть, и очень зря. Предположим, два самолета сходятся лоб в лоб. На многих пулеметах эффективная дальность стрельбы — 500–600 метров. Однако свежеиспеченные пилоты начинают стрелять издалека, когда огонь еще бесполезен, и к моменту, когда пули попадают в цель, пулемет перегревается. А более опытный противник ждет сближения, открывает огонь в упор и за несколько секунд превращает самолет новичка в хлам.

Решение проблемы: знать, как стреляет пулемет. Немецкие пулеметы на ранних бипланах выплевывают пули с завидной скоростью, но быстро перегреваются. Из них лучше бить короткими результативными очередями, тщательно прицеливаясь и маневрируя. А вот пулеметы на ТШ-1 перегреваются не так быстро, можно палить вволю. Все равно из-за неповоротливости ТШ толком не прицелишься.

5

В ЛОБ НА 20 ММ FLAK

Многие пришли в бета-тест World of Warplanes из танковых баталий и прекрасно знают, какой мощью, скорострельностью и бронепробиваемостью обладают зенитные 20-мм пушки. В WoWP их авиационные аналоги встречаются на многих немецких и японских самолетах, но больше всего страха нагоняет Bf 110B: шесть огневых точек во лбу, причем две из них — калибром 20 мм. Если ваш самолет хоть на секунду угодит в прицел к такому монстру, первая же очередь развалит его пополам. Более того, Bf 110B — самолет очень быстрый и крепкий. Он легко оставляет преследователей позади и так же легко уничтожает лоб в лоб любой самолет своего уровня.

Как спастись от эдакой машины смерти? Набирать высоту, как в случае с ТШ, бесполезно, 110-й и сам это отлично умеет. Но тут нам это на руку. В начале боя Bf 110B летит на врага в лоб, обрушивая на него свою огневую мощь. Одновременно он набирает высоту, чтобы безопасно сделать круг над ПВО и скинуть на штаб бомбы (если они у него, конечно, есть, а то некоторые используют Bf 110B только как истребитель). Поэтому в начале боя лучше лететь не слишком высоко, а при виде идущего в лоб Bf 110B побыстрее снизиться и отчаянно маневрировать, поскольку с подвижностью у двухмоторного немца напряженка. Если самолет достаточно быстрый, можно сесть 110-му на хвост — задний пулемет у него слабый.

6

НЕ ДЕЗМАТЧЕМ ЕДИНЫМ!

НОВЫЕ САМОЛЕТЫ – ЭТО, КОНЕЧНО, ПРЕКРАСНО, НО ИМИ ВЕДЬ ПЛАНЫ ПО РАЗВИТИЮ WORLD OF WARPLANES НЕ ИСЧЕРПЫВАЮТСЯ. НАВЕРНЯКА ВЫ ХОТИТЕ ЗНАТЬ И ПРО РЕЖИМЫ, И ПРО КАРТЫ, И ПРО МНОГО-МНОГО ЧЕГО ЕЩЕ. ОТВЕТСТВЕННЫЕ СОТРУДНИКИ WARGAMING, ЗАПЕРТЫЕ В КОМНАТЕ ДЛЯ ПЕРЕГОВОРОВ, ОХОТНО ВО ВСЕМ СОЗНАЛИСЬ, И РЕЗУЛЬТАТ ЖУРНАЛИСТСКОГО РАССЛЕДОВАНИЯ МЫ ПРЕДСТАВЛЯЕМ НА ВАШ СУД. СТРОГИЙ, НО СПРАВЕДЛИВЫЙ.

Еще год назад геймеры активно интересовались PvE-режимом — таким, где нам всем вместе пришлось бы воевать против ботов. Бомбить цели в неприятельском тылу или, наоборот, отражать атаку штурмовиков, сидя в кабинах истребителей. И Persha Studia, и Wargaming неоднократно отвечали на это: «Да-да, есть подобные мысли».

Но теперь ситуация окончательно прояснилась: как и в World of Tanks, полноценного PvE здесь не будет. Определенные (и весьма значимые) элементы появятся, но сражаться все равно придется в основном с другими людьми. Оно и понятно, перед нами же онлайновый экшен, а не сингловая игра с мультиплеером в качестве довеска. Хотя что-то наподобие отражения атак бомбардировщиков готовится, но как это будет выглядеть в финальной версии, науке пока не известно.

Как бы то ни было, можете рассчитывать и на исторические миссии с заданным набором самолетов и условиями победы. Правда, не сейчас, а «как только, так сразу», но это уже фирменная схема Wargaming — все фишки они сперва долго тестируют и, только доведя до ума, выкатывают в релиз. Жаль, что полноценных исторических боев пока не планируется. А ведь этот режим (виртуальные танкисты ждут его то ли четвертый, то ли пятый год) больше всего интересен увлекающимся Второй мировой. Здорово было бы вылететь звеном «Лавочкиных» и встретиться в небесах с «Мессершмиттами», но пока об этом остается лишь мечтать. Головы у разработчиков сейчас заняты другими вопросами.

Какими? В первую очередь — оптимизацией клиента. Не секрет, что на слабых и средних машинах World of Warplanes не выдает желанные 30 и больше fps, посему Persha Studia под строгим надзором Wargaming усиленно исправляет этот недостаток. Благо движок BigWorld давно в руках команды, и она имеет право вносить в него все требуемые изменения.

Вторая задача — сделать каждую единицу техники единственной в своем роде. И речь здесь не только, скажем, о различиях между легкими и тяжелыми истребителями. Каждый самолет должен вести себя по-своему, чем-то выделяться на фоне собратьев, а не просто отличаться циферками трех основных параметров — огневой мощи, скорости и маневренности.

Попутно продолжают работать над управлением. «Мышатникам» возвращают мышь версии 0.3.5, к которой многие до сих пор неровно дышат, несмотря на ввод, казалось бы, гораздо более удобной «танкомыши». «Клавишникам» обещают адекватную реакцию на короткие нажатия кнопок. «Джойстиководам» предоставят больше возможностей по настройке их гаджетов.

Однако основное внимание программистов приковано к обладателям геймпадов. Именно они сейчас больше всего страдают из-за короткого хода стиков и ненастроенных осей. Отважимся предсказать, что скоро страдать перестанут. Но вот называть конкретные сроки уже не рискнем.

Отдельные товарищи на форумах порой жалуются: дескать, карты какие-то маленькие, пролетаются насквозь в мгновение ока. Тем не менее растягивать локации разработчики не планируют. Кому понравится несколько минут лететь, потом столкнуться с противником, получить очередь в борт и уйти обратно в ангар? В World of Warplanes, в отличие от «Мира танков», бои не затягиваются, прятаться по облакам, конечно, можно, но нет смысла — противник победит по превосходству. В общем, разработчики всячески стимулируют бодрое рубилово, а долгие перелеты, конвои и окольные пути остаются вотчиной симуляторов.

Зато скоро мы увидим несколько новых карт, в том числе с переменной высотностью рельефа. Именно на них настоящие асы смогут показать свое умение маневрировать. Как раз недавно в Persha Studia появилась масса специалистов, готовых поработать над дополнительными локациями. Так что «Аризона» с ее каньонами — далеко не единственное сложное место в будущей World of Warplanes.

Да и вообще жизнь на локациях закипит. Если вы, отвлекшись на миг от воздушного боя, поглядывали вниз, то уже знаете, что корабли на море перестреливаются и отбиваются от пикирующих на них самолетов. И это только начало — другую наземную технику тоже оживят. Не удивляйтесь, если в один прекрасный момент бронепоезд, на который вы уже наточили зубы, вдруг ощетинится стволами зениток и начнет активно палить в воздух! Мы вам больше скажем: когда-нибудь все эти «статисты» научатся повреждать друг друга без нашего участия. Полным ходом идет работа и над погодными явлениями, но интерактивными они не станут.

Улучшат и летную модель: к примеру, добавят перегрузки, о которых столько спорят на форумах. Хотя никакой конкретики ни от Persha Studia, ни от Wargaming на этот счет пока не слышно. Известно лишь, что простым черным экраном не обойдется, — перегрузки станут геймплейным элементом, отражающим особенности воздушного боя, но не мешающим играть. Опять-таки, не спорим, ведь перед нами не симулятор, и усложнять игру чрезмерным реализмом не стоит.

По этой же причине отбросили и идею вида из кабины с приборной панелью — трудно вести схватку в воздухе, когда обзор ограничен, ориентируясь на показания стрелочных приборов, и не превратиться при этом в питательный корм для тех, кто летает с видом от третьего лица. Ну а отдельный режим для любителей натурализма опять себя не оправдывает — для них есть серьезные симуляторы.

Выбросили из головы и мысль о посадке на аэродром после боя за дополнительную награду: это неоправданно затянуло бы длительность сессии и превратилось в занудную рутину.

И хотя World of Warplanes все же не назовешь простой игрой (по легкости освоения она явно уступает World of Tanks), разработчики считают, что им удалось сделать ее гораздо дружелюбнее. Вы же наверняка знаете, что двадцать-тридцать секунд перед боем можно провести, сравнивая характеристики своего самолета с параметрами чужих. Причем анализатор учитывает не базовые параметры машины, а именно ее текущее состояние — со всеми установленными модулями. А когда выбираете цель, в специальном окошке вам значками покажут, по каким показателям вы ее превосходите, а по каким уступаете.

Добавилось удобства (в сравнении с World of Tanks) и в ангаре, где при установке нового двигателя или пушки вам тут же демонстрируют и цветом, и цифрами, как изменятся характеристики техники. Да и сражаться предлагается не только с опытными пилотами, но и с AI, особенно если вы предпочитаете штурмовики. А уж попасть по неподвижному зданию всяко проще, чем по юркому И-16.

Наконец, так называемый «чат 2.0» тоже дает больше возможностей, чем «танковый». И неспроста: именно на World of Warplanes компания Wargaming сейчас отрабатывает все чатовые фишки, которые позже введет в других проектах. Впрочем, об интерфейсе мы подготовили отдельную статью. Там все расписано подробнее.

Внешне в ближайшие месяцы игра поменяется не сильно — улучшения в графике запланированы на среднесрочную перспективу. А вот физику обещают подтянуть. Хоть состояние летной модели разработчиков более или менее устраивает, они уверены, что не помешает повысить влияние высотности и, соответственно, разной плотности атмосферы на работу двигателей внутреннего сгорания.

Занимаются сейчас и озвучкой — специальный отдел уже получил новое оборудование, съездил в военный музей и записал реальные звуки работающих двигателей. Уже в ближайшие месяцы претензии в духе «у вас движок Як-3 стучит неправильно» уйдут в прошлое как несостоятельные.

Жаль, что в другом вопросе игроки никогда не согласятся с Wargaming. Аукциона по продаже ненужных модулей в World of Warplanes (как и в других «World of...») нет и не будет. Компания категорически против передачи контента от одного пользователя другому и считает такую схему больше подходящей для экономического симулятора. Забудьте о мысли сплавить валяющийся мертвым грузом на складе пулемет. Если уж он вам совсем не нужен, продайте самой игре за полцены. Ну, или сохраните на будущее, авось пригодится.

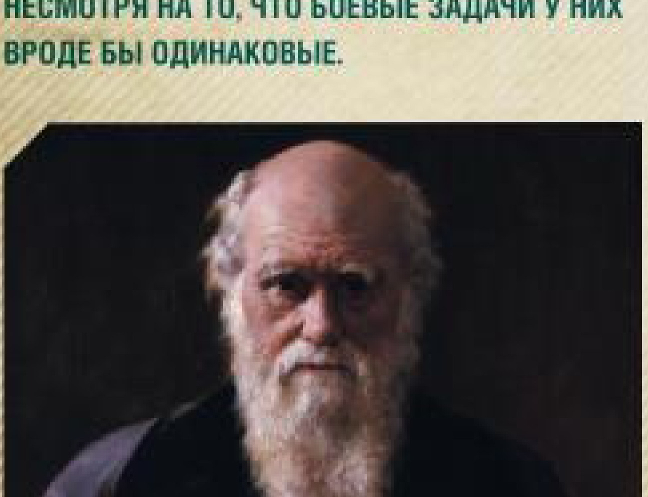
А как же кланы? Ждать их осталось недолго — полноценный «гильдейский» функционал на подходе. Кстати, Wargaming заранее подумала об опасности «кланскваттинга» — это если отдельные нехорошие личности вздумают регистрировать названия чисто ради последующей продажи «танкистам», решившим отметиться в небесах. В первые несколько недель после подключения объединения в группы зарегистрировать клановое имя, аналогичное используемому в World of Tanks, сможет лишь глава этого самого клана. И лишь если он не проявит такого желания, название станет открытым для всех. Отсюда мораль: бояться «нелицензионных копий» RED или TD42 не стоит. И, что самое приятное, за регистрацию «своего» клана у владельца аналогичного «танкового» имени попросят совершенно смешные деньги — буквально несколько сотен золотых.

Зачем нужны кланы? Правильно, чтобы бороться за контроль над миром. Правда, глобальная карта в World of Warplanes не станет копией нынешней «танковой». Это окажется нечто особенное и, как утверждает паблишинг-продюсер Александр Богомольский, на 100% отличающееся от «Мировой войны». То есть о высадках с моря и о контроле над провинциями лучше забудьте.

Persha Studia и Wargaming есть чем заняться и помимо клановых войн. Нужно не только делать игру для СНГ, Европы и США, но и вести экспансию в другие регионы. Акцент в первую очередь делается на землях, уже охваченных «Танками», иными словами, Юго-Восточная Азия, Китай и Корея локализованные версии World of Warplanes получат обязательно. А там пойдет по накатанной: регулярные конкурсы, турниры с призами, собственная лига с сотнями команд — как потенциальная киберспортивная дисциплина игра ничуть не уступит «Миру танков». Чем черт не шутит, может, мы в 2014 году даже увидим ее на World Cyber Games!

ИСТОРИЯ ИСТРЕБИТЕЛЬНОЙ АВИАЦИИ

WORLD OF WARPLANES С ЕЕ БОГАТЫМ И РАЗНООБРАЗНЫМ ПАРКОМ «ЖЕЛЕЗНЫХ ПТИЦ» ПОНЕВОЛЕ ЗАСТАВЛЯЕТ ЗАДУМАТЬСЯ О ТОМ, КАК САМОЛЕТЫ ПРЕВРАТИЛИСЬ ИЗ ДИКОВИНКИ, КОТОРУЮ ПОДИ ПОЙМИ, К КАКОМУ ДЕЛУ ПРИСТРОИТЬ, В ОДИН ИЗ КЛЮЧЕВЫХ РОДОВ ВОЙСК. НО ЗА СУХИМИ ЦИФРАМИ ИГРОВЫХ ТТХ И В КАРУСЕЛИ АРКАДНЫХ СХВАТОК ТРУДНО РАЗГЛЯДЕТЬ, ЧТО ЖЕ И КАК ПОВЛИЯЛО НА РАЗВИТИЕ БОЕВОЙ АВИАЦИИ. МЫ ВИДИМ ТОЛЬКО РЕЗУЛЬТАТ, ДА И ТОТ ПОДПРАВЛЕН В УГОДУ ИГРОВОМУ БАЛАНСУ. ПОЭТОМУ СЕЙЧАС МЫ С ВАМИ ВЫЯСНИМ, ПОЧЕМУ ВЫМЕРЛИ «КРАСНЫЕ БАРОНЫ», А ПОЗДНИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ ПОЛУЧИЛИСЬ ДО ИЗУМЛЕНИЯ РАЗНЫМИ, НЕСМОТРЯ НА ТО, ЧТО БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ У НИХ ВРОДЕ БЫ ОДИНАКОВЫЕ.


Думаете, теория Дарвина работает только на живых организмах? Как бы не так!

Вокруг «Происхождения видов», опубликованного Дарвином в 1859 году, до сих пор ломают копья и спорят до хрипоты. Многим людям не нравится идея происхождения от обезьян (точнее, от одного общего «предка»), и свои неувязки тут и правда есть. Но вообще к мысли о естественном отборе как таковой претензий нет, она прочно заняла свое место в современной синтетической теории эволюции. Суть тут проста как пряник: из-за мутации или еще чего-нибудь некоторые особи (и, главное, их потомство) становятся лучше приспособленными к окружающей среде. Мало-помалу число таких «везунчиков» в популяции увеличивается, а всех прочих — уменьшается.

Посмотрим на примере с мишками. Родился у нас, скажем, белый мишка с более широкими лапами, позволяющими ему быстрее плавать и увереннее догонять вкусных тюленей. Если его медвежата унаследуют отцовы лапы, им потом куда меньше будет грозить голод в тяжелые времена, а значит, они расплодятся лучше, чем те, кому не так повезло с набором генов. А вот, например, медведь покрупнее сможет защитить свою добычу от ушлых сородичей, но слишком крупной зверюге сложнее прокормиться. Арктический климат — не мед с малиной, там выживают лишь самые приспособленные.

С небольшими оговорками теорию эволюции можно применить и к военной технике — как только у кого-нибудь появлялись эффективные образцы, их быстренько копировали все прочие стороны, а отжившее свое старье отправлялось на свалку истории. Кстати, «генные мутации» боевых самолетов зачастую были нечаянными, особенно во времена Первой мировой и вплоть до войны в Испании. Ни инженеры, ни военные стратеги сами еще толком не понимали, как применять это чудо техники и в какую сторону крутить его характеристи-

ки. Но к началу Второй мировой откровенно проигрышные схемы уже отмели, и дальше пошел такой дарвинизм, что куда там полярным мишкам!

На Западном фронте нацистские пилоты разевали пасти на жирную добычу в виде стратегических бомбардировщиков, вокруг которых вились истребители союзников. На тихоокеанском театре «жизненное пространство» ограничивали возможности авианосцев и трудности с организацией хороших аэродромов. У СССР таких проблем не было, но жить не давали другие. Стране отчаянно не хватало компонентов для «главного авиационного металла» — дюралюминия, досаждали сложности с восстановлением производства на эвакуированных заводах, некогда было готовить квалифицированных летчиков...

Впрочем, мы начнем с 23 октября 1911 года — официальной даты рождения военной авиации.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Многие другие изобретения зачастую проходили огонь, воду и медные трубы, прежде чем военные чины признавали их эффективность, но преимущества авиации стали очевидными еще до первого успешного полета братьев Райт! В 1898 году армия США профинансировала проект «Аэродром» изобретателя Самуэля Пирпонта Лэнгли аж на 50 000 долларов (по тем временам внушительно). Средства успешно переварились, самолет, правда, так толком и не полетел, но именно отсюда идет традиция распила американского бюджета на авиационных заказах.

Но откуда тогда такой оптимизм? Еще в 1884-м французы Шарль Ренар и Артур Кребс совершили первый полностью управляемый полет на дирижабле, а к концу XIX века аппараты легче воздуха стали развивать скорость более чем в 20 км/ч, что уже позволяло

Запуск «Аэродрома» Сэма Лэнгли с катапульты, собранной на крыше плавучего дома.

Etrich Taube по современной классификации вполне можно назвать «многоцелевым самолетом». Помимо очевидной роли разведчика, он стал первым бомбардировщиком и использовался как истребитель.

«Цепеллины» бомбят позиции турков.

На этой реплике отчетливо видно форму фюзеляжа «Аэродрома». С некоторой натяжкой его можно считать первой летающей подкой.

На реплике «Флаера» братьев Райт не видно элеронов. Самолет управлялся перекосом всего крыла, что, в принципе, создавало примерно тот же эффект. Отдельно отметим форму воздушных винтов — до того изобретатели пытались копировать корабельные винты, слабо подходящие для работы в воздухе.

Удачная конструкция Fokker E.I позволила германским пилотам завоевать безоговорочное превосходство в небе над гораздо более многочисленными британскими и французскими воздушными флотами.

Ролан Гаррос пытался сохранить свою систему в тайне от противника, но в апреле 1915 года ему пришлось совершить вынужденную посадку на вражеской территории, и так немцы узнали про его секрет.

He.112 выглядел более обтекаемым, чем угловатый Bf.109, и не имел гаргрота. Но конструкция Мессершмитта оказалась заметно легче, что обеспечило лучшую скорость и скороподъемность. Вдобавок Bf.109 надежнее и проще в производстве — выбор Люфтваффе был очевиден.

использовать их при умеренном ветре. Дирижабли оказались незаменимыми для разведки, а к началу Первой мировой уже официально состояли на вооружении у нескольких стран, включая Российскую империю, в качестве бомбардировщиков. «Шютте-Ланц», принятый в немецкую армию в 1913 году, нес 500 кг бомбовой нагрузки, и это явно был не предел.

Вместе с тем уйма энтузиастов экспериментировала с планерами различных конструкций, и даже последнему дикобразу было ясно — рано или поздно пригодный к военной службе самолет будет создан. Оставалось решить проблему управления полетом да соорудить достаточно мощный и в то же время легкий двигатель.

Первыми добились успеха всем известные братья Райт, совершившие 17 декабря 1903 года два управляемых полета. Но далеко не все знают, что, доведя конструкцию до ума, в 1905 году они отправили коммерческие предложения не куда-нибудь, а напрямую правительствам ведущих мировых держав, включая США. Военные сперва отнеслись к «Флаеру» Орвилла и Уилбура скептически, поскольку братья малость перестарались в борьбе за сохранение своих успехов в тайне от газетчиков и конкурентов. Но как только сомнения военных чиновников рассеялись, контракт был подписан. Поэтому самолеты братьев Райт можно считать заодно и первыми военными самолетами в истории.

Ну а дальше все пошло по нарастающей. Первопроходцами в деле применения военной авиации стали итальянцы. 23 октября 1911 года, через месяц после начала итало-турецкой войны, капитан Карло Мария Пьяцца успешно слетал в разведку на самолете Bl riot XI, а уже первого ноября младший лейтенант Джулио Кавотти отбомбился по туркам с моноплана Etrich Taube. Авиационных бомб тогда не придумали, поэтому итальянцу пришлось обойтись четырьмя ручными гранатами по 1,8 кг каждая. И это еще ничего, в Первую мировую активно разрабатывали специальные стрелы, которыми нужно было забрасывать врага!

Я ПРОТКНУ ЕГО СВОЕЙ ШПАГОЙ!

Так вот, в 1911 году уже использовались первые самолеты-разведчики и бомбардировщики, а по военной науке на всякую меру должна придумываться контрмера. Надеюсь, вы не сильно удивитесь, узнав, что первыми средствами ПВО стали обычные винтовки? А для воздушного перехвата пытались применять пушечные ядра и даже обычные гири. Пилот двухместного самолета пролетал над вражеским аэропланом-разведчиком, а штурман пытался попасть гирькой врагу в темечко. Ну, или в какую-нибудь важную часть самолета.

Считается, что первый воздушный бой случился в ноябре 1913 года над Мехико. Филипп Рейдер, сторонник тогдашнего временного президента Мексики Хосе Викториано Уэрта Ортеги, устроил перестрелку с Дином Айвеном Лэмбом, воевавшим на стороне революционера Венустиано Каррансы. Оба стреляли из личных револьверов, эффективность которых в воздушном бою понятна без лишних пояснений.

Поэтому, как только появились первые достаточно компактные пулеметы,

Легендарный Bleriot XI под управлением Луи Блерио впервые в истории авиации пересек Ла-Манш 25 июля 1909 года. Неплохое резюме для кандидата в самолеты-разведчики!

их быстро пустили на нужды истребительной авиации. Сперва штурманы двухместных самолетов брали в кабину пулеметы без дополнительных приспособлений, чуть позже придумали, как соорудить турель, — так и появились «Михалычи», которые прикрывают заднюю полусферу штурмовиков и тяжелых истребителей в WoWP.

А вот со стрельбой вперед были проблемы. Подавляющее большинство аэропланов начала XX века были одномоторными, и пропеллер мешал установить пулемет в фюзеляже. Пулеметы не отличались надежностью и много весили, что не позволяло ни воткнуть их в вал пропеллера, ни разместить на крыльях. Чуть больше толку было от опытов по установке вооружения на высокой станине над местом пилота, но эффективность не блистала и тут.

Ближе всего к идеальному решению подобрался Ролан Гаррос (да-да, тот самый, на кортах имени которого проводят известный теннисный турнир): он установил пулемет прямо перед кабиной, а для защиты воздушного винта прикрутил к лопастям металлические уголки. Большая часть пуль свободно пролетала через плоскость вращения винта, а 7–10% «неудачных» выстрелов рикошетили от уголков в сторону.

Наконец, 28 апреля 1915 года знаменитый авиаконструктор Антон Фоккер показал германскому командованию механический синхронизатор, который блокировал затвор пулемета в моменты, когда лопасти пропеллера проходили перед дулом. Справедливости ради, аналогичные устройства пытались сделать и в других странах, но именно Фоккер первым добился от него надежной работы.

Реплика Fokker Dr.I, на котором летал Красный Барон. Кстати, красный цвет действительно использовался в подразделении фон Рихтгофена для удобного распознавания своих и чужих, но нет никаких подтверждений тому, что самолеты закрашивали целиком.

Самолет Fokker E.I стал первым полноценным поршневым истребителем, и история показала, что схема моноплана с оружием, установленным в фюзеляже, для этого класса машин оптимальна. На «Фоккерах» летали знаменитые асы Освальд Бельке и Макс Иммельман. Именем последнего названа фигура высшего пилотажа, которую настоятельно рекомендуется освоить тем, кто в WoWP предпочитает летать на самолетах с высокой вертикальной маневренностью.

Впрочем, вплоть до начала тридцатых годов самая выигрышная тактика воздушного боя была неочевидна. Сражения напоминали рыцарские турниры: пилоты чаще всего встречались один на один и кружились в смертельном танце, пока одному из них не удавалось поймать противника в перекрестье прицела.

На первый взгляд, в таких схватках критически важна маневренность самолета, и именно на недостаток маневренности у Albatros D.II больше всего жаловался Манфред Альбрехт фрайхерр фон Рихтгофен — легендарный «Красный Барон». Удовлетворил его только полученный ближе к концу войны триплан Fokker Dr.I.

Но не стоит забывать, что основной задачей пилотов Первой мировой была разведка, а значит, более быстрый разведчик мог просто уйти с полученными разведданными от маневренного, но медленного триплана. С групповым воздушным боем все обстояло еще сложнее. Первые прообразы эскадрилий тоже появились в Первую мировую,

Hawker Fury отличался хорошей аэродинамикой. Ну, насколько она может быть хорошей у биплана с неубирающимся шасси и кучей расчалок.

но разработать эффективную тактику и проверить ее на практике просто не успели — война кончилась.

ИНТЕРМЕЦЦО

До начала тридцатых истребительная авиация развивалась ни шатко ни валко. Военные ведомства считали, что новая война будет примерно таким же «окопным сиделовом», как и минувшая. К самолетам подходили с успевшей устареть меркой — маневренность прежде всего, скорость на сдачу. Самым распространенным стал одномоторный биплан с неубираемым шасси и открытой кабиной.

А ведь для бомбардировщиков маневренность была некритичной. На фоне относительно невысокой эффективности оборонительных турелей их лучшей защитой оставалась скорость. В итоге бипланам стало тяжело гоняться за новыми моделями средних бомбардировщиков, и это подтолкнуло разработку менее маневренных, но зато гораздо более скоростных перехватчиков-монопланов.

Большинство конструкторов пошло по простейшему эволюционному пути. Например, британский Hawker Hurricane, по сути, был перелицованным в моноплан бипланом Hawker Fury. А советский И-16, прозванный пилотами «Ишаком», унаследовал многие черты тогдашнего биплана И-15 (его окрестили «Чайкой» из-за характерного изгиба крыла). Немецкий Focke-Wulf Fw 159 вел свою родословную от тренировочного самолета, имевшего такое же архаичное крыло «парасоль»; Arado Ar 80 выглядел современнее, но все портило неубирающееся шасси...

Возможно, эти самолеты и стали бы прародителями будущих легенд Второй мировой, но в середине тридцатых в Германии разработали два перспективных истребителя принципиально новой конструкции. И в 1936 году подвернулась удобная возможность без особого риска испытать их в деле.

НАД ВСЕЙ ИСПАНИЕЙ БЕЗОБЛАЧНОЕ НЕБО

После череды политических и экономических кризисов в Испании 17 июля 1936 года случился путч, за которым последовала гражданская война. Мятежная хунта была идеологически близка нацистской Германии и фа-

И-15 был типичным истребителем своего времени, но к началу войны в Испании бипланы начали стремительно терять актуальность.

Основным преимуществом Fiat CR.32 были два крупнокалиберных пулемета против «мелкашек», которыми вооружали большинство других бипланов.

Пилоты не очень любили «ишаков», даже несмотря на бронеспинку, которая многим из них спасла жизнь. Самолет был сложен в освоении, а с появлением Bf.109 в одночасье устарел.

Штандарт немецкого легиона «Кондор». Его пилоты испытывали в боевой обстановке новейшие истребители Bf.109 и He.112.

He.112 выглядел более обтекаемым, чем угловатый Bf.109, и не имел гаргрота. Но конструкция Мессершмитта оказалась заметно легче, что обеспечило лучшую скорость и скороподъемность. Вдобавок Bf.109 надежнее и проще в производстве — выбор Люфтваффе был очевиден.

шистской Италии, и в случае победы франкисты могли стать неплохими союзниками в назревавшей мировой бойне. Но едва ли не более ценной была возможность проверить в бою новейшую военную технику.

В то же время Европа отвернулась от законного республиканского правительства Испании, и тому ничего не оставалось, кроме как обратиться за помощью к СССР. Республиканцы в основном придерживались левых взглядов: пытались проводить социально ориентированную политику, «раскулачили» крупных землевладельцев, отделили церковь от государства и в конце концов вынудили испанского короля бежать за границу. Большевики оценили их рвение в борьбе за счастье крестьянства и пролетариата, и осенью 1936 года СССР фактически вступил в войну на стороне республиканцев. Так советские летчики и немецкий легион «Кондор» начали генеральную репетицию перед войной.

Сперва в воздухе царил И-16, созданный гениальным советским конструктором Николаем Поликарповым. К моменту принятия на вооружение он считался крайне прогрессивным. Будучи монопланом без лишних подпорок и расчалок, портящих аэродинамику, он уже в ранней модификации «Тип 5» мог развивать 445 км/ч, недостижимые для любых бипланов.

И-16 мог бы летать еще быстрее, но пришлось отказаться от прогрессивного закрытого фонаря кабины, потому что летчики жаловались. Да, скорость выросла бы на 15–20 км/ч, но через скверного качества плексиглас видно было плохо. Кроме того, летчики привыкли к прежним кабинам и опасались, что в критической ситуации не успеют открыть фонарь, чтобы выпрыгнуть с парашютом. Отчасти они были правы, на ранних МиГах эта проблема потом проявилась.

Еще для И-16 была характерна аэродинамическая неустойчивость. Конструкторы предполагали, что такое решение должно компенсировать потерю маневренности по сравнению с привычными бипланами, но в итоге во время долгих перелетов пилоты не могли расслабиться ни на секунду — приходилось постоянно корректировать курс. В бою же резко возрастала опасность свалиться в штопор, поэтому считалось, что управлять новым истребителем могут только опытные летчики.

Среди важных особенностей И-16 отметим еще бронеспинку пилота. Как показала статистика, большинство летчиков истребителя И-15, убитых в воздухе, получили смертельные ранения именно в спину. Спереди пилота неплохо защищал огромный радиальный двигатель, но мы к этому еще вернемся.

Так или иначе, И-16 поначалу стал безраздельным хозяином испанского неба. У франкистов не было самолетов, способных уйти от его атак, а советские летчики быстро поняли, что в виражный бой против вертких бипланов лучше не вступать. Пользуясь преимуществом в скорости, они атаковали противника и быстро уходили независимо от успешности атаки. Если враг еще держался в воздухе, атака повторялась.

Тогда же выработался и своеобразный «симбиоз» И-15 и И-16. Итальянские бипланы Fiat CR.32 были медленнее И-16 и уступали в маневренности И-15, поэтому «ишакам» достаточно было втянуть противников в маневренный бой, где с ними уже без труда расправлялись «чайки». Но вскоре все изменилось.

НОВАЯ УГРОЗА

При всей прогрессивности И-16 современный читатель легко укажет на его очевидный недостаток — огромный тупой нос, вредящий аэродинамическим качествам. Засада в том, что у СССР в то время не было более компактного авиационного двигателя приемлемой мощности (кстати, проблемы с подходящими двигателями испытывали все будущие участники войны, кроме Германии). Поликарпов выжал максимум из того, что могла производить советская промышленность, однако уже в декабре 1936 года стало ясно — этого недостаточно.

Но вернемся на несколько лет назад. Из-за разрыва контракта с Люфтганзой в 1932 году компания талантливого немецкого авиаконструктора Вилли Мессершмитта вынужденно объявила о банкротстве. В апреле 1933 года статус фирмы Bayerische Flugzeugwerke (ее самолеты в дальнейшем получали приставку «Bf.» в названии) удалось восстановить, но в активе не осталось ни одного заказа на проектирование — пришлось перебиваться лицензионным производством.

Чтобы хоть чем-нибудь занять конструкторский отдел, компания нашла в Румынии заказчика на разработку шестиместного пассажирского самолета, вместе с которым начала проектировать легкий моноплан M.37. Новая машина имела неплохую перспективу в качестве учебной, но, учитывая отсутствие у Bayerische Flugzeugwerke опыта в разработке подобных самолетов, а также то, что Мессершмитт с Эрхардом Мильхом (управляющим директором Люфтганзы во время скандала с отменой контракта, а позже — главой государственного секретариата по делам авиации) были на ножах, за будущее проекта никто не поручился бы.

Тем не менее вскоре подвернулся удобный случай проявить себя. В пропагандистских целях Германии требовался хороший спортивный самолет для участия в Challenge Internationale de Tourisme. M.37 подошел по большинству требований и после небольших переделок отправился в Варшаву под именем Messerschmitt Bf.108. В общем зачете он даже не попал в тройку призеров, но тут важно то, что соревнования включали дисциплины «минимальный пробег при посадке», «минимальный разбег при взлете», «минимальный расход топлива» и так далее. Зато в «драгрейсинге» немец-

кий самолет одержал сокрушительную победу — ближайшие соперники отставали на целых 30 км/ч!

И тут самое время вернуться к проблеме двигателя. На Bf.108 стоял небольшой 240-сильный мотор воздушного охлаждения, который подходил под условия соревнований и позволял сделать фюзеляж очень тонким по сравнению с фюзеляжами подавляющего большинства истребителей того времени. Для превращения Bf.108 в настоящую боевую машину требовался двигатель нового типа — одновременно мощный и компактный.

И как раз к 1934 году был доведен и испытан в воздухе Jumo 210 — первый 12-цилиндровый V-образный авиационный двигатель водяного охлаждения компании Junkers. Именно он сделал возможной постройку таких знаменитостей, как Junkers Ju 87 Stuka, Messerschmitt Bf. 110 и, конечно, Messerschmitt Bf. 109. В «родных» самолетах фирмы «Юнкерс» ему на смену быстро пришла более мощная Jumo 211, развивавшая уже не 680, а целых 1011 лошадиных сил, а Bf. 109 с модификации E-1 перевели на похожий Daimler Benz DB 601. Фирма Мессершмитта соединила свои удачные наработки по Bf.108 с новым мощным двигателем и получила самый совершенный истребитель своего времени.

Легион «Кондор» испытывал одновременно Bf. 109 Мессершмитта и He 112 Эрнста Хейнкеля. Второй претендент на роль основного истребителя Люфтваффе быстро сошел с дистанции из-за множества недоработок, сложности в эксплуатации и частых поломок, поэтому на рассказ о нем мы отвлекаться не будем. А вот Bf. 109...

С появлением в небе Испании нового немецкого истребителя у советских летчиков начались серьезные проблемы. Хотя ранние модификации были очень опасны, в целом, И-16 мог бороться с ними почти на равных. Благодаря тонкому корпусу (летчики Красной Армии прозвали Bf. 109 «Худым») и высокой нагрузке на крыло немцы отлично разгонялись в пикировании, что позволяло им легко уходить от И-16, если был хоть какой-то запас по высоте. Но непосредственно в бою за счет более мощного двигателя и меньшего веса «ишаки» почти не уступали в скорости, динамичнее разгонялись и лучше «крутились».

Так что, пока немцы не освоили в совершенстве тактику «ударил-убежал» (она же boom-zoom или «соколиный удар» в интерпретации Покрышкина), сохранялась иллюзия относительного паритета. Но к концу войны в Испании стало ясно, что после доработки Bf. 109 станет для И-16 таким же кошмаром, каким сам «Ишак» был для Fiat CR.32. Скорое появление модификации Bf. 109E в небе над Британией развеяло все сомнения. Время бипланов и «пузатых» И-16 прошло. Срочно требовались самолеты нового поколения.

Hawker Hurricane не хватал звезд с неба, но это не помешало ему стать «рабочей лошадкой» RAF. Роль этого истребителя в Битве за Британию трудно переоценить.

Британский «мерлин» с «мерлинятами».

О ПОЛЬЗЕ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ

Хоть в начале тридцатых годов угроза новой глобальной войны еще не была настолько явной, как во время вмешательства Германии в испанские дела, британцы не питали иллюзий относительно «дружелюбного» настроя ближайших соседей. Им не зря приписывают консервативные взгляды на военную тактику, но не стоит забывать, кто первым построил и использовал в бою танки, изобретя таким образом совершенно новый род войск.

Можно сказать, что с танками британцам просто повезло. Еще в 1903 году Герберт Уэллс написал рассказ «Сухопутные броненосцы». Классик умудрился не только предсказать тупик позиционной войны, до которой оставался еще добрый десяток лет, но и показать выход из нее. Причем описание конструкции и тактики применения «броненосцев» было удивительно точным — разве что с движителем вышла промашка (в рассказе танки использовали «систему Педрэйл», которую в жизни применяли только на некоторых минных тралах), да размеры машин были явно преувеличены. Созданному в ходе Первой мировой Комитету по сухопутным кораблям под управлением не менее известного сэра Уинстона Черчилля оставалось лишь соединить идею Уэллса с гусеничным движителем, над которым работало одновременно несколько деятельных британских изобретателей...

История лучшего британского истребителя Второй мировой тоже началась как частная инициатива. Компания Rolls-Royce в начале тридцатых разрабатывала два новых авиационных двигателя мощностью 700 и 1700 л.с. по государственному заказу. Но коммерческая жилка и здравый смысл подсказывали, что между легким «Кестрелом» и громоздким «Валчером» не хватает золотой середины. Так и началась работа над двигателем PV-12, который позже получит звучное имя «Мерлин». Кстати, наставник короля Артура тут ни при чем, английское

Ранние модели Bf.109 до серии «Е» включительно легко отличить по носу «с горбинкой». Начиная с модификации Bf.109F самолет получил крупный кок винта, который плавно перетекал в капот.

слово «merlin» переводится как «дербник» — маленький сокол.

Поначалу новый двигатель хотели оснащать модной испарительной системой, но первые же испытания выявили массу недостатков. Да, охлаждалось все отлично, но ровно до тех пор, пока самолет не начинал активно маневрировать (особенно на вертикалях), а как же тогда вести воздушный бой? Впрочем, переход на водяное охлаждение проблему решил, и дело оставалось за малым — создать под новый двигатель достойный самолет.

В то время Сидней Кэмм, главный конструктор компании Hawker, работал над переделкой своего успешного биплана Fury в моноплан (кстати, получается любопытная параллель с Поликарповым и его «Ишаком», который сохранил многие конструкционные решения И-15). На этот раз британское командование не нашло в сборниках Уэллса подходящего рассказа, поэтому требования к новому истребителю вышли страшно противоречивыми. По описанным выше соображениям надо было наращивать скорость, но тактика воздушного боя все еще предполагала упор на маневренность...

В итоге, когда Кэмм получил от компании Rolls-Royce предложение попробовать в деле ее новый двигатель (в полтора раза мощнее мотора биплана Fury), у него окончательно оформилась концепция Interceptor-monoplane — скоростного перехватчика, способного догнать и сбить любой современный бомбардировщик. Для островной Британии необходимость иметь на вооружении такой самолет была вполне логичной, поэтому проект наконец получил зеленый свет. И пускай Hawker Hurricane к началу серийного производства (в 1936 году)

Это сейчас «Роллс-Ройс» стал символом пузатых олигархов и аристократов. А вообще-то «крылатые» двигатели этой компании принесли победу в Битве за Британию.

Спортивный Messerschmitt Bf.108 Taifun развивал всего 315 км/ч, но учтите, что на нем стоял 240-сильный двигатель!

Идея создания бронированной машины бродила в умах довольно долго, но именно Герберт Уэллс первым предельно точно описал тактику применения танков в Первой мировой.

Реджинальд Митчелл — создатель «Спитфайра».

Ранние модели Supermarine Spitfire обладали множеством недостатков, которые, впрочем, перекрывало одно достоинство — гигантский потенциал для модернизации.

Если присмотреться к этому Supermarine S6, можно разглядеть очертания будущего легендарного истребителя.

был далеко не самым прогрессивным истребителем своего времени, работа над ним позволила довести до кондиции двигатель, ставший сердцем нескольких знаковых самолетов Второй мировой.

WE SHALL DEFEND OUR ISLAND, WHATEVER THE COST MAY BE!

В конце 1920-х и начале 1930-х годов усилиями конструктора-самоучки Реджинальда Митчелла компания Supermarine добилась внушительных успехов в деле создания спортивных и военных гидросамолетов (что, кстати, отражено в ее названии). Сначала в конкурсе на создание истребителя ее ждал провал — подвела капризная испарительная система охлаждения и отсутствие опыта. Но Митчелл не собирался сдаваться и с удвоенным усердием продолжил работать над проектом.

Ключевой особенностью нового самолета стало эллиптическое в плане крыло. Оригинальное расположение силовых элементов позволило добиться необходимой прочности при невероятно тонком профиле крыла. Правда, сейчас из-за этой особенности очень уж сложно бороться с коррозией внутри оставшихся «Спитфайров», но, сами понимаете, проблемы, которые возникнут у музейщиков и пилотажных групп через несколько десятков лет, военных волновали в последнюю очередь.

Зато преимущества тонкого крыла были очевидны. Если «пузатый» И-16 страдал от слишком большого миделя фюзеляжа, то у «худых» истребителей с V-образными движками львиная доля лобового сопротивления создавалась уже крыльями. Уменьшая размах крыльев, можно было сильно повысить скорость, но от этого не менее сильно страдала маневренность. «Спитфайр» же мог успешно сочетать оба эти качества.

Хотя разработка «Спитфайра» шла параллельно с разработкой «Харрикейна», гораздо более консервативная модель фирмы Hawker поступила на вооружение раньше. Тем не менее проект Supermarine не закрыли, потенциал самолета был виден невооруженным глазом. Британское командование, можно сказать, прощало Митчеллу постоянные срывы сроков испытаний именно потому, что у него уже был неплохой истребитель и, как тогда казалось, торопиться было некуда.

Серийное производство «Спитфайров» началось аж в 1938 году, но это были еще очень мелкие партии. Облет в строевых частях выявил множество «детских болезней», которые оперативно устраняли. Одновременно повышалась технологичность конструкции — иллюзий ни у кого не оставалось, Bf. 109 уже «засветился» в Испании, и надо было побыстрее наладить массовый выпуск единственного британского истребителя, способного бороться с ним на равных.

К 1 сентября 1939 года удалось построить триста шесть Supermarine Spitfire Mk.I. В этот день гитлеровские войска вторглись на территорию Польши, а Франция и Британия, связанные союзным договором, вынуждены были объявить Германии войну. До поражения Франции и позорного бегства британских войск из Дюнкерка оставалось меньше года.

После захвата всей Западной Европы и перед нападением на СССР для прикрытия тыла Гитлеру оставалось лишь разобраться с непокорными островитянами. Но к полномасштаб-

Поздние «Спитфайры» избавились от гаргрота, обзавелись «вздутым» фонарем и мощным пушечным вооружением — не считая внутренних переделок. Все это позволило бороться на равных с любыми поршневыми истребителями стран Оси до самого конца войны.

ному вторжению Германия была не готова — Британия оставалась мощнейшей морской державой, ее флот был готов оказать немцам «теплый прием». Оставалось положиться на силу Люфтваффе — если бы Гитлеру удалось завоевать превосходство в небе над Британией, массированные бомбардировки могли подорвать промышленный потенциал и моральный дух островитян. Имея двукратное превосходство по числу самолетов, немецкие самолеты 9 июля 1940 года совершили первые вылеты над Ла-Маншем.

Опьяненные успехом блицкрига, нацисты имели еще один повод для самоуверенности. Новейший истребитель Bf.109E, оснащенный 1000-сильным двигателем Daimler Benz DB 601 и парой 20-мм пушек MG FF, как им тогда мнилось, не имел себе равных. Тем неприятнее оказались первые встречи со «Спитфайрами», которые ничуть не уступали в скорости, заметно превосходили по маневренности, да и «пилорамы» из восьми пулеметов Browning вполне хватало для уничтожения легких истребителей. Единственным существенным преимуществом 109-х была система впрыска топлива, которая позволяла совершать любые вертикальные маневры, тогда как «Спитфайры» со своими карбюраторами на вертикалях начинали глохнуть (эту проблему решили только в модификации Spitfire Mk.VC при помощи беспоплавковых карбюраторов).

Впрочем, ЛТХ самолетов сыграли далеко не решающую роль в поражении Германии над Британскими островами. Да, «Спитфайры» могли сражаться на равных, но их все еще было слишком мало — основную массу истребителей составляли устаревшие «Харрикейны». Главным преимуществом британцев была развитая сеть радиолокационных станций, при помощи которых они заранее узнавали о налетах и успевали подготовиться к встрече незваных гостей. Пилоты шутили, что после предупреждения у них было достаточно времени, чтобы побриться, выпить чаю и успеть занять оптимальную высоту.

Кроме того, на руку британцам играл приказ немецкого командования, запрещавший истребителям отходить от сопровождаемых бомбардировщиков, — это сковывало действия пилотов Bf. 109. Да и вообще как типичный фронтовой истребитель «Мессер» слабо подходил на роль машины сопровождения (позже с такой проблемой, кстати, столкнутся американцы). Наконец, нацистам приходилось воевать над вражеской территорией, и у подбитого пилота было всего два варианта — смерть или плен.

Можно по-разному относиться к Великобритании и ее роли во Второй мировой, но отдадим должное пилотам RAF — они почти в одиночку целый год сдерживали натиск гитлеровской авиации. И если бы островитяне не выстояли, к 22 июня 1941 года у нацистов были бы полностью развязаны руки на Восточном фронте.

Nakajima Ki-12 показался японскому командованию «слишком сложным».

В конструкции И-153 Поликарпов применил все доступные в то время новшества, включая убирающееся шасси. Правда, истребитель-биплан, принятый на вооружение в 1939 году, все равно выглядел жутким анахронизмом.

НА СОПКАХ МАНЬЧЖУРИИ

Прежде чем переходить к событиям 1941 года, вспомним об еще одной «репетиции» большой войны — в противоположном от Испании конце Евразии. В середине тридцатых Япония развернула на континенте бурную деятельность. Досталось всем — корейцам, китайцам, монголам... В конце концов развитие приграничных конфликтов между Монгольской Народной Республикой (МНР) и марионеточным государством Манчжоу-Го не оставило сомнений — Япония готовит плацдарм для вероятного нападения на СССР.

В 1936 году МНР и СССР подписали «Протокол о взаимопомощи», по которому Красная Армия фактически получала полную свободу действий на монгольской территории. К весне 1939 года череда провокаций привела к полномасштабным боевым действиям, хотя формально война так и не была объявлена.

С советской стороны в воздушных сражениях над Халхин-Голом использовались все те же бипланы И-15 и монопланы И-16. Но в июле, когда стало ясно, что японскую авиацию так просто не сломить, в МНР были отправлены новейшие модели И-153 и И-16 тип 17 (он же И-16П).

И-153 стал третьей модификацией И-15 (вторая носила имя «И-15 бис»), а заодно, пожалуй, самым совершенным истребителем-бипланом из всех когда-либо принятых на вооружение. Другой вопрос — кому он был нужен в 1939 году, когда уже ежу было понятно, что будущее за скоростными монопланами? И-16П был куда перспективнее. По летным характеристикам он мало отличался от предыдущей модели, но два 7.62-мм пулемета ШКАС были на нем заменены на 20-мм пушки ШВАК. И опыт Халхин-Гола ясно дал понять, что в новой войне одними пулеметами не обойтись: если эффективно сбивать

Японские Kawasaki Ki-10 не представляли для советских пилотов особой угрозы.

А вот быстрые Nakajima Ki-27 вынудили советское командование отправить на Халхин-Гол свои новейшие машины.

Валерий Чкалов, как и многие советские летчики-испытатели, совмещал любовь к небу и страсть к быстрым авто.

вражеские истребители они еще позволяли, то для борьбы с бомбардировщиками их уже не хватало.

Основными японскими истребителями в этом конфликте были устаревшие бипланы Kawasaki Ki-10 и куда более опасные монопланы Nakajima Ki-27. С последними связан один интересный момент — сперва фирма Nakajima предлагала японскому командованию самолет Ki-12, оснащенный двигателем водяного охлаждения и убирающимся шасси. Но ответственные товарищи заявили, что эта модель переусложнена и японским пилотам нужно что-нибудь попроще. Тогда был показан Ki-27, который и приняли на вооружение. Впрочем, несмотря на архаичное неубирающееся шасси, самолет отличался очень хорошими скоростными характеристиками. Развивая 470 км/ч в горизонтальном полете, для «ишаков» он был не менее опасен, чем ранние Bf. 109.

Конфликт на Халхин-Голе завершился 15 сентября 1939 подписанием трехстороннего соглашения между СССР, МНР и Японией, и Японии пришлось пересмотреть свои ближайшие планы — если ранее она была готова поддержать Германию симметричным нападением на СССР, то после Халхин-Гола решила дождаться момента, когда станет очевидно, что красные проигрывают Гитлеру. Соответствующие выводы по поводу направления развития авиации обе стороны сделали.

О ВРЕДЕ ПРЕКЛОНЕНИЯ ПЕРЕД ЗАПАДОМ

Хотя ранние модели Bf. 109 и довоенные японские истребители были еще далеки от совершенства, у советского командования и авиаконструкторов почти не оставалось иллюзий. Урок войн в Испании и на Халхин-Голе был усвоен, а окончательная уверенность пришла в октябре 1939 года, сразу после подписания пакта Молотова — Риббентропа. Тогда в Германию для «обмена опытом» съездила делегация, в составе которой был и Николай Поликарпов, ведущий советский конструктор истребителей. Командование выкатило требования: нужен скоростной моноплан с закрытой кабиной и, желательно, пушечным вооружением, способный на равных бороться с Bf. 109E и его возможными модернизированными версиями. Несколько групп инженеров незамедлительно принялись за работу, но перед ними тут же встали три серьезнейшие проблемы.

Первая — острая нехватка компонентов для авиационного дюралюминия. В интернете немало «знатоков», утверждающих, что дерево для постройки самолетов подходит ничуть не хуже, чем металл. А прежде всего — «дельта-древесина», разработанная в СССР. Что тут скажешь? Хоть «дельта-древесина» действительно намного прочнее обычного дерева, да еще и не горит, с дюралюминием она тягаться все равно не может. При равной прочности конструкция из металла всегда получалась более легкой (разница доходила до 40%), а для самолета это критично.

Но, увы, в предвоенном СССР выбора «самолет из дерева или самолет из металла» не было, а были варианты «самолет из дерева или никакого самолета». Жить захочешь — не так раскорячишься. Что характерно, большая часть послевоенных советских истребителей, начиная с Ла-9, имела цельнометаллическую конструкцию.

Вторая проблема — это двигатели. На первый взгляд, перед началом войны в распоряжении конструкторов было сразу четыре перспективных линейки моторов, на базе которых можно построить хороший истребитель.

На лицензионной копии движка Wright R-1820 Cyclone 9 (такие стояли на «Летающей крепости» Б-17) Аркадий Швецов разработал перспективный двухрядный 18-цилиндровый звездообразный агрегат М-71, а в КБ Сергея Туманского дорабатывали М-86, праро-

Одного взгляда на поликарповский И-185 достаточно, чтобы понять, насколько он опередил свое время.

дителем которого был 14-цилиндровый французский Gnome-Rh ne Mistral Major.

Оба эти двигателя «взял в оборот» Поликарпов — под более сырой, но очень перспективный М-71 началась разработка во многом революционного самолета И-185, а под М-88 (улучшенный М-86) построили более простой И-180, имевший много общего с «Ишаком». К сожалению, М-71 и его «родного брата» М-82 (АШ-82) удалось запустить в серию только к осени 1941 года, а доведение до кондиции растянулось еще на несколько месяцев.

Все это время И-185 перерабатывался под новые варианты двигателей, конструкторы сталкивались с постоянными поломками и, что было еще хуже, — бюрократическими проволочками. В конце концов на вооружение приняли Ла-5 — результат переделки истребителя ЛаГГ-3 под тот же двигатель М-82. Поразительно, но Ла-5, созданный в 1942 году, по всем параметрам уступал И-185, первый прототип которого был готов уже в мае 1940 года! Единственным весомым аргументом в пользу Ла-5 на тот момент была широкая унификация с ЛаГГ-3, что позволяло максимально быстро перейти на производство новой машины.

Судьба И-180 оказалась еще печальнее. На нем 15 декабря 1938 года в испытательном полете разбился Герой Советского Союза Валерий Чкалов. Работу продолжили, но 5 сентября 1939 года на другом прототипе И-180 разбился Томас Сузи — один из опытнейших советских летчиков-испытателей.

После множества проволочек самолет все же добрался до серии, но в конце 1940 года наркомат решил снять уже фактически готовый истребитель с производства. В качестве обоснования написали, что, дескать, капот звездообразного двигателя воздушного охлаждения создает слишком большое аэродинамическое сопротивление и не годится для использования на скоростном истребителе.

Вероятно, советское начальство находилось под слишком большим впечатлением от немецкого истребителя Bf. 109E с двигателем водяного охлаждения, но странно, что ни один из ответственных товарищей не сообразил, что двухрядная «звезда» на самом деле гораздо компактнее старых однорядных, а сравнительно небольшое по сравнению с V-образными движками ухудшение аэродинамики компенсируется большей мощностью. Примеры американского P-47 Thunderbolt, немецкого Fw-190, японского «Зеро» и уже упомянутого советского Ла-5 доказали это на практике.

Так или иначе, с 1939 года ни один истребитель Поликарпова не был принят на вооружение, перспективные звездообразные двигатели до 1942 года использовались только на бомбардировщиках, а 30 июля 1944 года гениальный авиаконструктор умер от рака желудка.

Благодаря беспрецедентным объемам производства Ил-2 микулинские двигатели были в дефиците. В конце концов необходимость в штурмовиках перевесила, и производство моторов АМ-35 для МиГ-3 прекратили. Естественно, вместе с самим МиГом.

Что объединяет Як-1, ЛаГГ-3, Пе-2, СБ и многие другие самолеты? Правильно, двигатели Климова.

Немецкий двигатель BMW VI — прародитель «сердца» штурмовика Ил-2.

Этот самолет в дополнительных представлениях не нуждается.

На МиГ-3 заработал свой первый «фраг» Александр Покрышкин.

Советские истребители начала войны и даже более поздние, как этот Як-9, страдали от слишком большой массы. Если бы в стране хватало дюралюминия, рекорды немецких асов были бы куда скромнее.

Для государственных испытаний опытный ЛаГГ-3 покрыли лаком и отполировали до блеска, чтобы уменьшить сопротивление воздуха. Так к нему прилипло прозвище «рояль». Кстати, качество краски для самолета — очень важный фактор. Летчики страшно не любили зимний камуфляж, который наносился поверх обычного, добавлял вес и увеличивал сопротивление воздуха.

РОВНО В ЧЕТЫРЕ ЧАСА...

Осталось еще две линейки двигателей. Начнем с АМ-35 Александра Микулина. Он вел свою родословную от М-17 — советской копии мотора BMW VI (кстати, его вы найдете в игре на немецких самолетах первого и второго уровней Arado Ar 65 и Ar 68). АМ-35 установили на МиГ-3, который «вырос» из не очень удачного МиГ-1, а тот, в свою очередь, был доведенным до ума эскизным проектом истребителя И-200, разработанного... Николаем Поликарповым. Двигатель был хороший, достаточно надежный, выдавал на-гора аж 1350 л. с., а со штатным нагнетателем обеспечивал отличные характеристики на высотах от 5 км и выше. Но были у него и серьезные недостатки. Во-первых, в конструкции АМ-35 не предусматривалась возможность установить мотор-пушки, а поскольку деревянные советские самолеты и так были слишком тяжелы, командование считало, что больше одной пушки на самолет ставить не стоит. В результате МиГ-3 вооружался тремя синхронизированными пулеметами в фюзеляже и еще парой — под крыльями (хотя последние частенько снимали).

МиГ-3 был высотной машиной, но с началом войны стало ясно, что ни Германия, ни СССР толком не используют высотную стратегическую авиацию, а схватки фронтовых самолетов обычно проходили на высотах около 3 км и ниже. То есть там, где МиГ-3 проигрывал в скорости и маневренности (не говоря уже об огневой мощи) обоим конкурентам в лице ЛаГГ-3 и Як-1.

Кстати, о фронтовой авиации. На штурмовике Ил-2 использовался двигатель АМ-38 — близкий родственник уже известного нам АМ-35. Оба мотора собирали на одном заводе под чутким руководством Микулина. А теперь напомню, что Ил-2 — это тот самый самолет, который при тираже в 36 000 штук носит гордый титул «самый массовый боевой самолет в истории». Улавливаете? Да, вот вам и второй

А5М отличался великолепной маневренностью, и требование военных добиться аналогичных результатов на новом истребителе стоило жизни многим японским пилотам.

«недостаток» А-35. Из-за огромной потребности в двигателе А-38 программу производства «младшего брата» постепенно сокращали вплоть до полного исчезновения. Фронту требовались штурмовики, а вот высотные перехватчики — не очень.

Что ж, осталась всего одна линейка: серия двигателей конструкции Владимира Климова. Свою родословную они тоже ведут от иностранной модели — Hispano-Suiza 12YBbrs, в советском варианте М-100. К началу войны был готов мотор М-105 с уменьшенным рабочим объемом при повышенной степени сжатия, и именно он использовался при создании Як-1 и ЛаГГ-3. В дальнейшем все Яки оснащались М-105, М-107 и разными их модификациями (переименованными позже по имени конструктора в ВК-105 и ВК-107), а ЛаГГ-3 в 1942 году превратился в Ла-5 с двухрядной звездой, о чем мы уже писали выше.

Двигатели Климова имели среднюю мощность — вполне на уровне иностранных аналогов, но этого явно не хватало, чтобы «тащить» тяжелые самолеты из дельта-древесины. Поэтому ранние Яки и ЛаГГи заметно уступали немецким Bf. 109F по летным характеристикам. С вооружением было чуть лучше — М-105 позволял установить мотор-пушку, в пару к которой добавляли один-два пристрелочных пулемета. Для борьбы с вражескими истребителями и средними бомбардировщиками огневой мощи хватало.

Словом, если на земле советские Т-34 и КВ-1 на голову превосходили немецкие танки по вооружению и бронированию, то в воздухе ситуация была диаметрально противоположной. Решить проблему можно было при помощи двухрядных «звезд» — они гораздо мощнее V-образных двигателей водяного охлаждения, но сырая конструкция, проблемы с налаживанием производства после эвакуации и предубеждение со стороны советского начальства не позволили Поликарпову закончить работу над машинами, которые могли бы бороться с немцами на равных. Собственно, Лавочкин создавал свой Ла-5 в страшном цейтноте и фактически без поддержки сверху. Не будем подробно останавливаться на истории создания лучшего советского истребителя Второй мировой, но советуем вам найти и прочитать ее.

ПУТЬ САМУРАЯ

Получив по носу на Халхин-Голе, японцы передумали нападать на СССР и решили сосредоточить свое внимание на тихоокеанских островах. Для этого, само собой, требовался хороший палубный истребитель. Поступивший на вооружение А5М явно устарел — открытая кабина, неубирающееся шасси, всего два мелкокалиберных пулемета...

Но, как и почти все прочие страны, Япония еще толком не понимала, какими будут воздушные бои в новой войне, и требования к новому палубному истребителю получились противоречивыми. Командование желало одновременно высокой скорости, маневренности на уровне А5М, и все это — с обязательным учетом особенностей базирования на авианосце. То есть размах крыльев не больше дюжины метров, короткий разбег при взлете, тормозной гак (он же — лишний вес). Некоторые из требований были взаимоисключающими. Например, высокая скорость и малый размах крыльев неизбежно увеличивают разбег при взлете и снижают маневренность. Положение ухудшалось еще и тем, что довоенные японские двухрядные звездообразные двигатели не отличались высокой мощностью, а достойных V-образных моторов вообще не было.

В результате компания Nakajima просто отказалась участвовать в конкурсе на новый палубный истребитель, а инженерам Mitsubishi пришлось задействовать всю свою изобретательность, чтобы вписаться в невероятные требования военных. Закрытая кабина и убирающееся шасси шли по умолчанию, самолет изготовили из нестандартного сплава, более хрупкого, чем обычный дюралюминий, но зато и более легкого. Этого все равно не хватало, и тогда из конструкции выбросили бронеспинку, а также протектированные баки. С помощью всех возможных и невозможных ухищрений японцам удалось создать А6М, один из самых совершенных истребителей начала войны, с уникальными летными характеристиками, но вместе с тем и самый уязвимый самолет своего класса. Учитывая, что многие пилоты отказывались брать парашют (лишний вес!), это привело к неоправданно большим потерям, и под конец войны Япония столкнулась с острой нехваткой опытных пилотов.

Кстати, А6М получил обозначение «Тип 0», поскольку его приняли на вооружение в 1940 году (2600-й по японской системе летоисчисления), и «Рэй» по-японски означает «Ноль». Собственно, отсюда и неофициальное название «Зеро», которое использовали американские пилоты.

В том, что касается истребителей наземного базирования, японцы были не очень оригинальны. Их тоже впечатлил немецкий Bf. 109, и, пользуясь преимуществами военного союзника, они запросили документацию по самолету, а главное — по его двигателю. Полностью копировать немецкую конструкцию не стали, тем более что отдельные технологии японская промышленность тогда просто не могла осилить, но Kawasaki Ki-61 Hien («Ласточка») был весьма похож на Bf. 109. Его довольно долго дорабатывали и лечили от «детских болезней», там с надежностью были огромные проблемы.

К тому же по плану командования «Ласточкам» предстоял перехват вражеских бомбардировщиков, но мощности вооружения для этого явно не хватало. Особенно остро проблема встала, когда американцы развернули массовые налеты «крепостей» Б-17. И именно Ki-61 Hien выпала сомнительная честь совершить первую атаку «тайатари» — таран вражеского бомбардировщика своим истребителем. Впрочем, к тому времени для атаки

кораблей США и их союзников уже вовсю использовались отряды камикадзе, преимущественно летавшие на A6M «Зеро», так что идея перенять опыт морских пилотов лежала на поверхности.

Тем не менее не стоит считать, что японские летчики только и мечтали о том, чтобы умереть. Суицидальные наклонности у них начали проявляться только к концу войны, когда зачастую просто не оставалось других вариантов (если считать, что позорное бегство — не вариант). А до того «Зеро» успешно воевали с американскими самолетами и наводили на вражеских пилотов настоящий ужас. Американцы просто не понимали, как самолет может сочетать такую скорость с такой маневренностью.

ПЯТНАДЦАТЬ ЧЕЛОВЕК НА СУНДУК МЕРТВЕЦА

Американские требования к палубным истребителям были почти такими же жесткими, но янки всегда выручало то, что в их распоряжении были невероятно мощные для своего времени радиальные двигатели. Например, палубный биплан середины тридцатых Grumman F3F оснащался 9-цилиндровым движком Wright R-1820-22 «Cyclone» мощностью 950 л.с., а более поздняя версия того же двигателя, уже с мощностью 1200 л.с., стояла на Brewster F2A Buffalo, принятом на вооружение в 1937 году.

Последний внешне напоминает наш И-16, примерно такой же пузатый бочонок, только без плавного сочленения крыльев с фюзеляжем. Однако за счет более мощного мотора американец был примерно на 50 км/ч быстрее. Кстати, на американском флоте F2A Buffalo не заслужил особой славы, к началу войны его уже сменили более совершенные машины, но зато в составе ВВС Финляндии стал настоящим рекордсменом. Во-первых, средний счет финских асов на «буйволах» достиг одиннадцати сбитых на каждый самолет, а машина с бортовым номером BW-393 одержала сорок одну воздушную победу.

Не избежали американцы и типичных для того времени метаний между скоростью и маневренностью. Будущую «рабочую лошадку» тихоокеанской войны, Grumman F4F Wildcat, начинали проектировать в виде биплана, но в итоге стало ясно, что скорость важнее, а со взлетными характеристиками помогут развитые закрылки и мощный 1200-сильный двухрядный двигатель Pratt & Whitney R-1830-86 «Twin Wasp».

В 1941 году, через три года после принятия F4F Wildcat на вооружение, командование заказало модернизацию самолета. Очень уж непросто было сражаться с японскими асами на сверхоблегченных «Зеро», а отказаться от бронеспинок и парашютов на истребителях американские генералы не могли — избиратели не оценят. Впрочем, как всегда, на помощь пришли двигателисты с двухрядным, выдающим аж 2000 л.с. Pratt & Whitney R-2800-10W «Double Wasp», на базе которого компания Grumman так усердно «модернизировала» F4F Wildcat, что получившийся F6F Hellcat не имел ничего общего с «базовой моделью», кроме, пожалуй, компоновки.

Между F4F и F6F на вооружение был принят еще один — наверное, самый харизматичный американский палубник: Chance Vought F4U Corsair. Идея была... ну, вы поняли. Взять невероятно мощный движок Pratt & Whitney R-2800-18W (2450 л.с.) и соорудить под него какой-нибудь планер.

Внезапно оказалось, что с планером так просто не получится — мощный мотор требовал огромного винта, из-за чего даже у низкоплана (не говоря уже о стандартном для американских палубников расположении крыла на середине высоты фюзеляжа)

Суть «камикадзе-атаки» — добавить к поражающим факторам от взрыва бомбы удар самим самолетом и пожар от разлитого топлива. При отсутствии возможности прорваться к вражескому кораблю достаточно большими силами другого выхода действительно нет.

Два непримиримых противника теперь летают вместе на разных авиашоу («Зеро» и F6F Hellcat).

P39 «Аэрокобра» лучше всего проявила себя на Восточном фронте.

На МиГ-3 заработал свой первый «фраг» Александр Покрышкин.

Несмотря на «пузатость», Brewster F2A Buffalo развивал отличную скорость.

В межвоенные годы армия США экспериментировала с одномоторными истребителями, на которых размещался задний стрелок (Consolidated P-30).

получались слишком длинные стойки шасси. Жесткая посадка на авианосец — не редкость, шасси должно быть прочным. Но как этого добиться, если нужны натуральные «ходули»? Конструкторы решили использовать крыло типа «обратная чайка», на изломе которого и устанавливалось шасси. Так «Корсар» получил свой характерный внешний вид.

Впрочем, машина все равно вышла очень тяжелой, и поначалу пилоты, садясь на авианосец, проклинали все на свете. Первые «корсары» летали только с наземных аэродромов, а пока не решили все проблемы с посадкой, за них отдувались «вайлдкеты».

Кстати, благодаря огромной мощности двигателей американские палубники могли носить внушительную бомбово-ракетную нагрузку. Те же «корсары» вполне успешно использовались в качестве штурмовиков даже в корейской войне, когда все истребители с двигателями внутреннего сгорания уже считались устаревшими.

Тем не менее поначалу воевать против японских «Зеро» на F4F было невероятно трудно. Использование «бум-зума» затруднялось тем, что японцы не уступали в скорости, а в маневренном бою на голову превосходили любые американские самолеты. На помощь пришла тактика, придуманная Джоном Тэчем, — так называемый «узор Тэча». Когда одному из пилотов на хвост садился «Зеро», пилот совершал два последовательных виража и выводил японский самолет прямо под прицел своего напарника, летевшего рядом на расстоянии около шестидесяти метров. С появлением у американцев более быстрых машин проблем стало куда меньше; при «бум-зуме» японцы могли только уворачиваться и надеяться поймать противника на проходе.

Американские пилоты побаивались A6M «Зеро». И на то были все основания.

Чтобы сделать шасси приемлемой высоты,
на F4U Corsair пришлось использовать крыло типа «обратная чайка».

F4F пришлось «тащить» воздушные бои против «Зеро» на начальном этапе войны.

P40 успел повоевать почти везде. Но как истребитель он не особо ценился, wего чаще использовали для штурмовки наземных объектов.

DAZED AND CONFUSED

За всю историю американцы не вели ни одной войны на своей территории (не считая гражданской войны Севера и Юга), поэтому, в отличие от авианосной, армейская сухопутная авиация была на положении «бедного родственника». К концу тридцатых годов американцы не хуже других понимали, что вот-вот начнется война, но каким должен быть хороший истребитель для этой войны?

В середине тридцатых авиаконструкторы метались из крайности в крайность, предлагая довольно странные машины, например — истребитель с задним стрелком (Consolidated P-30). Пытались использовать «почти палубники», вроде Seversky P-35 и Curtiss P-36 Hawk, с мощными двигателями, но неважной аэродинамикой. Опыт использования этих самолетов прозрачно намекал, что с ними много не навоюешь, но и не подсказывал, в каком направлении развиваться. Единственное, что армейские начальники усвоили, — так это то, что стрелок на истребителе не нужен, а вот протектированные баки — очень даже.

Требования к новому истребителю, выдвинутые американским командованием в феврале 1937 года, получились довольно размытыми, а прототипы, представленные позже на испытания тремя фирмами, были принципиально разными. Объединял их разве что двигатель жидкостного охлаждения Allison V-1710. Члены государственной комиссии почесали головы и приняли на вооружение все три самолета, дальновидно предполагая, что раз уж они настолько сильно различаются, то каждому найдется подходящая роль. Так и вышло.

Характерная форма воздухозаборника будто бы просила: «Нарисуй на мне акулью пасть!»

Неповоротливый, но быстрый P38 Lightning заработал свою славу на тихоокеанском фронте.

Curtiss P-40, известный под именами Warhawk, Tomahawk и Kittyhawk, был построен по стандартной для большинства истребителей начала войны схеме одномоторного низкоплана. Будучи развитием конструкции P-36 Hawk, новый P40 имел устаревшую конструкцию и не отличался выдающимися ЛТХ. Как истребитель он себя толком не проявил, но зато успешно использовался в качестве истребителя-бомбардировщика. Самолет нес неплохую бомбовую нагрузку и отличался высокой живучестью (одна из его особенностей — «неубиваемое» пятилонжеронное крыло).

Истребитель Bell P-39 Airacobra был уже гораздо более оригинальным. Одной из серьезнейших статей расхода в то время были истребители, разбитые на взлете или при посадке из-за того, что огромный капот закрывал пилоту обзор.

Конструкторы компании Bell решили эту проблему при помощи передней стойки шасси. Правда, чтобы освободить место для механизма выпуска, двигатель пришлось перенести за кабину пилота, что привело к задней центровке самолета. Результат — повышенная опасность свалиться в плоский штопор, и именно поэтому американские пилоты недолюбливали «Аэрокобру». Зато советские летчики (в том числе знаменитый ас Александр Покрышкин) оценили преимущества иностранной техники, и прежде всего — мощное 37-мм орудие, которое удалось установить в носу благодаря переносу двигателя. Примерно половину всех выпущенных «Аэрокобр» поставили по ленд-лизу в СССР, и именно наши пилоты в полной мере раскрыли потенциал этой машины.

Кстати, о вооружении. С началом Второй мировой успехи немецких истребителей доказали, что будущее — за пушечным вооружением. Британцы ударными темпами налаживали выпуск авиационных пушек British Hispano (доработанной копии французской Hispano-Suiza HS.404), но их едва хватало для вооружения собственных самолетов. Американцы решили не отставать и тоже организовали выпуск этой пушки под обозначением M1.

Но если британские Hispano Mk.I и Mk.II были просто не очень надежными, то американские вообще получились почти непригодными для использования. Британцы добились надежной работы пушек в версии Mk.V, а доводка американского аналога затянулась до самого конца войны. Приходилось выкручиваться с тем, что есть, и именно поэтому большая часть истребителей США вооружена «пилорамами» из четырех, шести или даже восьми крупнокалиберных пулеметов «Браунинг».

У Bell P-39 Airacobra в носу хватало места для установки мощной 37-мм пушки. Ну а 20 мм... Почти все американские истребители использовали крыльевое вооружение, что требовало полной симметричности. Но если одну из крыльевых пушек заклинивало, прицельная стрельба из второй становилась невозможной — самолет разворачивало отдачей. Так что американцы могли установить свои ненадежные 20-мм пушки только по центру машины.

Третий из участников конкурса 1937, Lockheed P-38 Lightning, как раз и был одним из немногих американских самолетов, вооруженных 20-мм пушкой («Браунингов», правда, тоже не пожалели — их у «Молнии» было четыре штуки). Пожалуй, P-38 совсем уж необычным не назвать — двухбалочную схему успешно применяли на некоторых довоенных самолетах. Но среди истребителей Второй мировой P-38 Lightning был уникален. Несмотря на относительно легкую (по меркам двухмоторников) конструкцию, с маневренностью у него неважно, и в виражном бою против «Зеро» у него шансов не было. Но и бог с ним, поскольку P-38 был самым быстрым из тройки прототипов и идеально подходил для тактики «ударил-убежал». Кстати, именно группа из четырнадцати истребителей P-38 18 апреля 1943 года успешно атаковала группу из шести «Зеро» и двух бомбардировщиков G4M, на одном из которых летел адмирал Исороку Ямамото. Смерть адмирала серьезно подкосила моральный дух японских солдат и матросов.

ЭКВАТОР

На этом мы пока остановимся. По игровым меркам мы добрались примерно до пятого уровня, а остальную часть истории истребительной авиации оставим на следующий раз. Хотя если вас заинтересовала эта тема, советуем поискать соответствующие книги, а то мы ведь здесь не добрались до «сумрачных» проектов различных «вундерваффе» военного периода, до противостояния Б-17 и немецких перехватчиков, которых, в свою очередь, ловили истребители сопровождения. Остались за бортом японские эксперименты с задним винтом и советские машины с «танковыми пушками». Всему свое время!

ВОЗДУШНЫЕ

СКОЛЬ БЫ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫМ НИ БЫЛ БОЕВОЙ САМОЛЕТ, БЕЗ ПИЛОТА ОН ПРОСТО ОПАСНАЯ ИГРУШКА. И В ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЕ XX ВЕКА ИСХОД ВОЗДУШНОГО БОЯ РЕШАЛО ИМЕННО ЛИЧНОЕ МАСТЕРСТВО ЛЕТЧИКА — ХИТРОЙ ЭЛЕКТРОНИКИ ЕЩЕ ПОПРОСТУ НЕ БЫЛО. ДА ЧТО ЭЛЕКТРОНИКИ — ДАЖЕ БАЗОВУЮ ТАКТИКУ ПРИХОДИЛОСЬ ПРИДУМЫВАТЬ НА ЛЕТУ, РАСПЛАЧИВАЯСЬ ЗА КАЖДЫЙ УРОК ЖИЗНЯМИ ПИЛОТОВ. ДАВАЙТЕ ЖЕ ВСПОМНИМ ЛУЧШИХ ИЗ ЛУЧШИХ — ТЕХ, КТО НАВСЕГДА ВПИСАЛ СВОИ ИМЕНА В ИСТОРИЮ АВИАЦИИ.

ГЕРХАРД БАРКХОРН

Родился 20 марта 1919 года в Кенигсберге и свою карьеру в авиации начал в восемнадцать лет, вступив в Люфтваффе в ноябре 1937-го. В октябре 1938 года завершил первый этап образования в Военно-воздушной академии и начал совершенствовать свое мастерство истребителя.

Во время Битвы за Британию Баркхорн выполнил двадцать один боевой вылет, 28 октября он был сбит и приводнился на парашюте в холодный Ла-Манш. Затем его отправили на Восточный фронт.

В полетах над территорией Советского Союза Баркхорн постепенно набирался опыта, хотя поначалу служил мишенью для колкостей своих товарищей-летчиков, поскольку не имел ни одного сбитого самолета за плечами. Наконец, 2 июля 1941 года Невезучий Герд, как его прозвали, открыл счет, но до этой долгожданной победы ему пришлось провести сто двадцать «сухих» боевых вылетов.

Поворотный момент в его карьере произошел тем же летом, во время патрулирования над Доном. В мае он сбил семь самолетов противника, в июне еще шестнадцать. В июле доложил о тридцать одной победе во время воздушных боев над Ростовом, над реками Дон и Кубань. 19 июля в полдень он записал на свой счет еще два самолета Hawker Hurricane, а во второй половине дня — четыре Яка. Всего, следовательно, получилось полсотни.

После тяжелого ранения в грудь и руку летчик двадцать дней пролежал в госпитале, но 20 августа снова вернулся к полетам и несколько дней спустя заработал орден «Рыцарский крест» за шестьдесят четыре победы. До конца 1942 года Баркхорн рапортовал о еще тридцати восьми победах и за сотню получил знак отличия «Дубовые листья», заняв лидирующее положение среди самых результативных асов Люфтваффе.8 августа 1943 года Баркхорн победил в бою в сто пятидесятый раз, а 30 ноября — в двухсотый. 28 декабря ему удалось сбить семь самолетов противника. 23 января во время своего тысячного вылета Баркхорн одержал двести тридцать восьмую победу, поставив рекорд: ни один другой пилот не выполнял такое количество заданий. Ровно через месяц ас увеличил список своих побед до двухсот пятидесяти. За боевые заслуги он был награжден «Мечами» для его «Рыцарского креста» и отпуском.

В 1944 году Баркхорн снова был сбит, а восстановившись, присоединился к летчикам «Круга Гарландс» и тренировался на новейшем реактивном истребителе Messerschmitt Me-262. В апреле 1945-го самолет Баркхорна пострадал от огня турелей Boeing B-17 Flying Fortress. Пилот чудом посадил поврежденную машину, но сам оказался сильно покалечен, и его летной карьере пришел конец.

Всего во время войны Баркхорн совершил аж тысячу восемьсот боевых вылетов! Он участвовал в тысяче ста четырех воздушных боях и одержал триста одну победу. Девять раз был сбит, трижды ранен и однажды выпрыгнул с парашютом. Погиб в 1984 году в автокатастрофе.

РЫЦАРИ

ЭПОХИ БОЛЬШИХ ВОЙН

ГАНС УЛЬРИХ РУДЕЛЬ

Родился в 1916 году в Конрадсвальдау, что в Силезии. Получив аттестат зрелости, прошел курс молодого бойца и поступил в летную школу. Потом старшего прапорщика Руделя направили в подразделение III./StG 2 бомбардировочной авиации, расположенное в Грац-Талендорфе (Австрия) и укомплектованное машинами Junkers Ju 87.

Начало летной карьеры Руделя не задалось. Из-за весьма посредственных показателей его перевели в эскадрилью разведки в Пенцлау на должность наблюдателя, затем помощника командира и техника-офицера воздушной группы.

Славу ему принесли бои над Кронштадтом. Базировавшиеся там советские боевые корабли закрывали подход к Ленинграду со стороны Финского залива, немецкие летчики дважды атаковали советский флот, но особо ничего не добились. Рудель же почти вертикально спикировал в середину огненного вулкана, созданного береговой зенитной артиллерией и противовоздушной обороной флота, и сбросил бомбы, поразив «Марат», на котором находилась гора боеприпасов и пороха.

После отдыха в Сен-Антоне его послали в специальную авиачасть в Брянске, чтобы провести боевые испытания нового «чудо-оружия»: 37-миллиметровых подвесных пушек. 1 апреля 1943 года Руделю присвоили чин капитана авиации, наградили «Дубовыми листьями» к ордену «Рыцарский крест» и отправили в родную часть — 2-ю группу, переброшенную для поддержки группы «Орел», базировавшейся на Курской дуге. В первый день сражения Рудель лично подбил дюжину танков. Воодушевленное его успехом немецкое командование перебросило из Крыма все экспериментальные самолеты Junkers Ju 87 и отдало их под начало Руделя.

18 октября его отдельный полк бомбардировочной авиации преобразовали во 2-й штурмовой полк «Иммельман», и вскоре Рудель уничтожил свой сотый вражеский танк, заработав за это «Мечи» к «Дубовым листьям». Он был сорок вторым солдатом вермахта, получившим эту награду.

В последние месяцы войны Рудель командовал авиационным полком, состоявшим из трех боевых единиц, каждая из которых насчитывала по три-четыре эскадрильи. 1 сентября 1944 года он подбил свой триста двадцатый танк, хотя самолет его при этом схлопотал горячих от противовоздушной артиллерии. Руделю удалось спастись, выпрыгнув с парашютом из горящей машины на территории противника. Раненый, он сумел перейти линию фронта и через несколько дней, оправившись, вернулся в часть. В конце 1944 года, во время атаки на поезд, шедший на Будапешт, Рудель снова был тяжело ранен и отправлен в госпиталь.

1 сентября 1944 года ему присвоили звание подполковника, а потом перевели в Румынию, где он пересел на истребитель «Фокке-Вульф ФВ-190». 22 декабря он совершил свой 2400-й боевой вылет, а на следующий день подбил 463-й танк противника. В феврале 1945 года его тяжело ранили во время атаки в пике. Самолет он посадить сумел, но в госпитале ему по колено ампутировали правую ногу.

В начале апреля летчик покинул госпиталь с не полностью залеченной культей, вставленной в протез, вернулся в строй и снова стал летать. На «Фокке-Вульфе ФВ-190» он сбил девять вражеских самолетов, был трижды сбит и пять раз ранен.

8 мая 1945 года, после капитуляции Германии, Рудель перелетел в зону оккупации США и сдался в плен. Некоторое время провел в лагере для военных преступников, а в 1946 году эмигрировал в Аргентину. Последние годы жизни прожил в Австрии, где и умер в декабре 1982-го.

ИВАН НИКИТОВИЧ КОЖЕДУБ

Родился 8 июня 1920 года на Украине, в селе Ображиевка ныне Шосткинского района Сумской области. После средней школы поступил в химико-технологическое училище в Шостке. В 1939 году прошел курсы прыжков с парашютом и летные курсы, летая на биплане Поликарпова По-2, потом учился в Чугуевской военной авиационной школе летчиков, летая на учебно-тренировочных самолетах УТИ-2, УТИ-4 и истребителях И-16.

Учитывая его летные навыки, молодого человека пригласили остаться в училище в качестве инструктора. Однако ситуация на фронтах была очень тяжелой, поэтому в ноябре 1942 года Кожедуба пришлось направить в 240-й истребительный авиационный полк 302-й истребительной авиационной дивизии, формировавшийся тогда в Иваново. Через пару месяцев, после короткого обучения на Ла-5, группу перевели на аэродром вблизи линии фронта.

26 марта Кожедуб совершил свой первый боевой вылет, едва не ставший последним: его Ла-5 прогрызла пушечная очередь Messerschmitt Bf 109, хотя бронеспинка и спасла молодого летчика от зажигательного снаряда. При возвращении он был опять обстрелян — на сей раз уже советскими зенитчиками, еще не привыкшим к виду нового самолета (если не считать устаревшие до войны бипланы и «ишаки», до Ла-5 все советские истребители имели двигатели водяного охлаждения).

В тот день в самолет попало два зенитных снаряда, и, хотя Кожедубу удалось его посадить, восстановлению тот не подлежал. Будущему асу пришлось летать на «остатках» — имеющихся в эскадрилье свободных самолетах. Вскоре его хотели забрать на пост оповещения, но заступился командир полка.

6 июля в воздушной битве на Курской дуге он сбил немецкий штурмовик Junkers Ju 87. После десяти дней боев на его счету было уже восемь сбитых самолетов. В начале августа Кожедуба назначили командиром эскадрильи. Его боевое мастерство постоянно совершенствовалось, и во время битвы за Днепр Кожедуб за десяток дней сбил одиннадцать немецких самолетов. За особые заслуги молодого человека наградили званием Героя Советского Союза и «Золотой Звездой». К этому моменту он уже имел звание капитана и одержал тридцать две подтвержденные воздушные победы.

1 мая 1944 года его полк перевели в Молдавию. Здесь Кожедубу вручили именной самолет Ла-5ФН (бортовой номер 14), построенный на средства колхозника-пчеловода Василия Конева из Сталинградской области.

В конце июня Иван Кожедуб оставил прежний полк и сделался заместителем командира 176-го гвардейского полка истребителей военно-воздушных сил 1-го Белорусского фронта. Этот полк был перевооружен на истребители Ла-7. 19 августа Кожедуба второй раз наградили «Золотой Звездой» и званием Героя Советского Союза. Только в конце августа он прибыл в 176-й полк, расположенный в местечке Улез, в Польше.

После войны летчик продолжал служить в ВВС, освоил реактивные самолеты, в 1949 году окончил Краснознаменную Военно-воздушную академию, в потом и Военную академию Генштаба. Во время войны в Корее командовал 324-й истребительной авиационной дивизией, но самому ему летать запретили — советское начальство, как и американское, не любило терять своих героев. В 1966 году он стал руководителем Советской федерации воздушного спорта, а четырьмя годами позже был повышен в звании до маршала авиации. Умер за несколько дней до печально известного августовского путча.

САДААКИ АКАМАЦУ

Родился в префектуре Коти в июле 1910 года, в неполные восемнадцать пошел добровольцем в военно-морской флот и после обучения в летной школе стал летчиком-истребителем морской авиации. Все летчики, учившиеся до начала войны, от¬личались превосходной подготовкой и огромной самоуверенностью — они считали себя «властителями воздуха».

Окончив авиационное училище, Акамацу служил в различных подразделениях, в том числе в составе авиагрупп авианосцев «Акаги», «Кага» и «Рюдзё». В 1937 году, с началом войны в Китае, его перевели в 13-ю авиагруппу, и там он принял боевое крещение.

Агрессивный летчик, получившей прозвище «Мацутян» (маленькая сосна), отличился на самом старте своей боевой карьеры. 25 февраля 1938 года, в первом же воздушном бою над Наньчангом, он сбил четыре самолета. В сентябре его перевели на авианосец «Сорю». Опыт войны в Китае позволил Акамацу выработать собственный, исключительно наступательный, стиль ведения боя. Он всегда стремился атаковать, невзирая на численное превосходство противника.

Из Китая Акамацу вернулся героем. В послевоенные годы он «скромно» заявлял: «Я уничтожил в воздушных боях и на земле две с лишком сотни самолетов». Получается, что японец в одиночку расправился с ВВС Китая! «До Второй мировой скорость истребителей была сравнительно невелика, и всё определяли способности летчика, а не самолета. Это было время единоборств. Мы почти не летали большими группами».

Самопровозглашенный «король асов» заслужил репутацию отчаянного задиры и бабника, секретом Полишинеля было и его пристрастие к спиртному. Пьянство, помноженное на буйный нрав, очень часто открывало перед летчиком гостеприимные двери гауптвахты, на которой он стал настоящим завсегдатаем. Акамацу плевал на карьерный рост и презирал субординацию. Его терпели только за действительно выдающиеся качества воздушного бойца.

В первый день войны на Тихом океане Акамацу вылетел в составе 3-й авиагруппы на Кларк-Филд и Иба. В воздушном бою он повредил один Р-40 из 20-й эскадрильи американских ВВС, а через два дня вместе с еще двумя летчиками уничтожил американский самолет над Манилой.

Над голландскими колониями Акамацу сбил еще два самолета, идентифицировав их как «Кертис Ньюпорт». История авиации самолетов такого типа не знала. В группе с двумя летчиками он сбил над Явой летающую лодку. В небе Бали жертвами пушки его «Зеро» стали два Р-40. При атаке австралийского порта Дарвин Садааки Акамацу добавил в свою коллекцию один «Спитфайр».

В июле 1943 года энсин Акамацу получил назначение в 331-ю авиагруппу, в составе которой 5 декабря сбил над Калькуттой еще четыре самолета. В январе 1944-го аса перевели в 302-ю авиагруппу на должность начальника штаба. Группа базировалась на аэродроме Ацуги и была вооружена истребителями «Райдэн». Новая работа требовала от Акамацу большой отдачи, что он компенсировал традиционным сакэ в великанских дозах. Новый начальник штаба прививал своим необстрелянным подчиненным уважение к противнику.

Когда над Токио 16 февраля 1945 года появились палубные самолеты ВМС США, Акамацу вскочил в первый попавшийся «Зеро» и взмыл в небо навстречу армаде «Хэллкетов». Два американских самолета он сбил утром и еще два — вечером. После войны пилот утверждал, что сбил в тот день девять «Хэллкетов» (четыре достоверно, пять вероятно).

Акамацу удивил своих коллег редким сочетанием исключительного летного мастерства и храбрости, которые он продемонстрировал 19 апреля в бою с «Мустангами». Он в одиночку загнал трех «Мустангов» из 45-й истребительной эскадрильи американских ВВС на малую высоту и сбил два из них.

29 мая, в бою над Иокогамой, «старик» в одиночку атаковал семьдесят пять «Мустангов» и сбил самолет младшего лейтенанта Руфуса Мура из все той же 45-й истребительной эскадрильи. Присутствовавший при сем капитан Роберт (Тодд) Мур после говорил: «Будь этот японец американцем, за тот бой он запросто мог бы получить Почетную медаль Конгресса».

Акамацу за свою карьеру летчика морской авиации налетал восемь с гаком тысяч часов. В пьяном виде ас говорил о трехстах пятидесяти сбитых самолетов, в трезвом — о двухстах двадцати. Правда, ни пьяному, ни трезвому ему никто не верил. В его летной книжке имелись отметки лишь о девяти сбитых в войне на Тихом океане «Хэллкетах», нескольких «Мустангах», одном «Либерейторе» и семи В-29 (один достоверно, шесть предположительно). Более или менее уверенно можно говорить о тридцати самолетах на счету. Но за все восемь лет боевой карьеры Акамацу не проиграл ни одного поединка, ни разу не был сбит и не получил ни единой царапины.

Человек с таким характером и такой биографией просто не мог не стать легендой еще при жизни. Акамацу очень любил рассказывать байки о своих подвигах за ящиком-другим сакэ. Чего стоит история о том, как он вскочил в кабину «Зеро» в кимоно и гэта (японская национальная обувь, вроде сабо. — Прим. ред.)! Известный японский ас Сакаи Сабуро хорошо знал Акамацу: «Не верьте глупым историям — это все чепуха!» Послевоенные годы стали для него большим испытанием. Старые боевые друзья скинулись и купили ему небольшой самолетик «Пайпер», и на нем ветеран многочисленных воздушных сражений искал косяки рыбы для компании «Коти Фишери», не забывая при этом о дружбе с бутылкой. Ас спивался, все больше друзей и знакомых отворачивалось от него, начались проблемы со здоровьем. Относительный покой Акамацу обрел в качестве хозяина небольшого кафе в городе Коти.

Садааки Акамацу умер от пневмонии 22 февраля 1988 года.

ДЖОЗЕФ КРИСТОФЕР МАККОННЕЛЛ-МЛАДШИЙ

Родился 30 января 1922 года в Дувре (Нью-Гэмпшир) и, по его словам, мечтал стать летчиком с самого детства, буквально сколько себя помнил. Усилий во имя своей мечты он приложил немало, но во время Второй мировой ему удалось попасть лишь в бомбардировочную авиацию, да и то штурманом. На этой должности он совершил немало боевых вылетов в Европе, но карьера штурмана, а потом и пилота бомбардировщика молодого человека не устраивала. После войны Макконнел с трудом добился перевода в истребительную авиацию, и в 1948 году, после двух лет обучения, его мечта сбылась — он стал летчиком-истребителем.

Как только началась война в Корее, Макконнелл подал рапорт о направлении его на театр военных действий. Увы, для летчика-истребителя он был уже староват, зато по-прежнему целеустремлен и умел настоять на своем. В августе 1952-го, после годичных споров с начальством, он перевелся в 39-ю эскадрилью истребителей-перехватчиков.

В первые месяцы службы ему не встретилось ни единого МиГа — даже в воздушном пространстве Китая, куда соваться вообще-то было запрещено и куда он залетал «нелегально», надеясь встретить вражеские самолеты неподалеку от аэродромов их базирования. Лишь 14 января 1953 года Макконнелл сбил свой первый МиГ-15, и вот с этого момента ему сопутствовал успех.

За время службы в Корее капитан Джозеф Макконнелл одержал шестнадцать подтвержденных ВВС США воздушных побед (все — над МиГ-15), совершив в общей сложности сто шесть боевых вылетов. Он самый результативный американский летчик-истребитель в корейской войне.

Во время службы в Корее Макконнелл летал на трех разных F-86, и все они прозывались «Красотка Батч» (Beautious Butch) в честь его жены Перл Браун (Батч). 12 апреля 1953 года летчик был сбит — единственный раз в своей карьере. В тот день Макконнелл в числе прочих прикрывал налет на гидроэлектростанцию в Супхуне. Его самолет подбил капитан Семен Федорец, чей МиГ затем тоже словил удачную очередь от американца. Оба пилота катапультировались; Макконнелл сумел дотянуть на своем «Сэйбре» до Желтого моря, приводнился, и его очень быстро эвакуировал вертолет американской поисково-спасательной службы. Как он сказал товарищам, вернувшись на базу: «Чуток ноги замочил».

Острое зрение позволяло Макконнеллу нарушать базовое правило летчиков-истребителей и открывать огонь на внушительной дистанции. Особенно удачным для него стало 18 мая, когда он в одном вылете сбил два МиГа, а во втором — еще один, доведя свой список побед до шестнадцати пунктов и став первым из двух американских «тройных асов» корейской войны. По иронии судьбы, в этот же день завершилась его боевая карьера. Командующий Дальневосточными ВВС генерал-лейтенант Гленн Баркус заявил: «Я хочу, чтобы этот человек отправился домой прежде, чем я договорю эту фразу». Американские ВВС опасались потерять в бою известного аса — это скверно сказалось бы на моральном духе армии.

После Кореи Макконнелл стал летчиком-испытателем и 25 августа 1954 года погиб во время испытательного полета на новой модификации «Сэйбра» F-86H. Расследовавшая катастрофу комиссия пришла к заключению, что самолет разбился из-за ошибки наземного технического персонала, готовившего его к полету.

И по сей день Джозеф Макконнелл — самый результативный летчик-истребитель в истории американской реактивной авиации. За свои достижения он был награжден крестом «За выдающуюся службу», второй по значимости военной наградой США.

РИЧАРД АЙРА БОНГ

Родился 24 сентября 1920 года в Сьюпириоре, штат Висконсин. Подобно многим своим коллегам, он с юных лет увлекался охотой, и умение метко стрелять сослужило ему хорошую службу в армии. Окончив педагогическое училище, он обратился с заявлением на призывной пункт военно-воздушных сил — именно тогда, когда Соединенные Штаты вплотную начали комплектовать свою оборонительную авиацию.

Весной 1941 года Бонг получил положительное медицинское заключение и поступил в военно-воздушное училище, которое окончил в 1942 году в звании лейтенанта. Сначала он был летчиком-инструктором, но вскоре его перевели на аэродром Гамильтона в Калифорнии, где он начал тренировочные полеты на Lockheed P-38 Lightning. Однажды Бонг пролетел под главным пролетом моста Золотые Ворота в Сан-Франциско, и этот рискованный поступок привлек внимание генерала Джорджа Кеннеди — командира 4-го легиона военно-воздушных сил. В сентябре 1942 года Бонга отправили на юго-запад Тихого океана и приписали к 9-му авиакрылу Flying Knights 49-й истребительной группы.

29 декабря 1942 года, прослужив всего неделю, лейтенант Бонг сбил два японских самолета. 7 января 1943 года он рапортовал еще о двух воздушных победах. На следующий день, сбив японский истребитель, Ричард Бонг получил право на почетный титул — ас.Он летал отчаянно, пренебрегая опасностью, и в совершенстве владел искусством пилотирования. Его ювелирные фигуры пилотажа, скорость и интуиция почти не оставляли противникам шансов. Благодаря своему мастерству и безрассудной храбрости он быстро стал лидером в своем подразделении.

17 декабря 1944 года Бонг одержал свою сороковую подтвержденную победу, сбив самолет Ки-43. Вскоре его отозвали в Соединенные штаты и признали лучшим американским боевым летчиком. Генерал Дуглас Макартур вручил ему Почетную медаль Конгресса.

В июне 1945 года Бонг начал испытывать новые типы самолетов с турбореактивными двигателями на авиабазе Бербанк в Калифорнии, прилагая все свои силы и умение, чтобы получить точные результаты. Во время облета Lockheed P-80 Shooting Star произошла авария, и самый успешный из американских асов Второй мировой, совершая посадку на поврежденном самолете, погиб в пламени взрыва. Это случилось 6 августа 1945 года возле Лос-Анджелеса.

ЛЕГЕНДЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ В НЕБЕ XXI ВЕКА

Давным-давно отгремела война, затянувшая в свой водоворот Старый и Новый Свет и даже Дальний Восток. Но и теперь, спустя почти семьдесят лет, она все еще будоражит умы и воображение: люди в тысячах военно-исторических клубов и объединений восстанавливают технику и форму тех времен, собираются на фестивали и даже реконструируют сражения. А легендарные самолеты, на которых наши деды и прадеды, их соратники и противники взмывали в небеса, можно увидеть не только на музейных стендах, но и в воздухе. Кто же и как занимается этим благим делом — демонстрацией живых легенд?

ПОЛКОВОЙ КЛУБ

Aeroshell Aerobatic Team

Головокружительные трюки в небесах на Западе называют аэробатикой («аэро» плюс «акробатика», ясное дело). Мастера чаще всего работают на послевоенных самолетах, но некоторые энтузиасты предпочитают модели времен Второй мировой или их современные копии. Одним из самых любимых самолетов для аэробатики остается North American T-6 Texan (больше всего он воевал уже после 1945 года, но производили его аж с тридцать пятого), простой в освоении и обслуживании, к тому же весьма надежный. Не удивительно, что в Aeroshell Aerobatic Team выбрали именно его. Кстати, эта команда известна своими выступлениями в сумерках и ночью, что производит совершенно особое впечатление.

AeroSuperBatics

Демонстрацией фигур высшего пилотажа прославилась масса групп, но одна из самых необычных — это AeroSuperBatics (бывшая Breitling Wingwalkers). Представьте себе, они прямо в полете (!) выходят на крылья своих бипланов Boeing-Stearman, по большей части служивших в военное время учебными машинами. Может, внутри у них в этот миг все и замирает, но с виду ни капельки не заметно. Зато у зрителей перехватывает дыхание — а ну как сверзятся?! Катастрофы на аэрошоу нередки, и самолеты Второй мировой в них тоже не раз попадали. Но иногда смелости парней и девчонок из AeroSuperBatics по-доброму завидуешь.

Canadian Harvard Aerobatic Team

На Texan (он же Harvard) летает и Canadian Harvard Aerobatic Team. Только у них, в отличие от Aeroshell Aerobatic Team, все три рабочих машины построены аж в 1941 году! Почтенного возраста техника до сих пор поддерживается в отличном состоянии, демонстрирует поразительный резерв живучести и неизменно радует зрителей воздушными хитросплетениями. Трио пилотов ничуть не стесняется использовать «старье» и с гордостью цитирует поговорку военного времени: «Если ты научился летать на Harvard, ты сможешь летать на чем угодно». Вот такая вот техника — простая и сложная одновременно.

Masters of Disaster

Строго говоря, Pitts Special не был боевым самолетом. Впервые покорив небеса в 1944 году, он показал всем и каждому, что и во время войны люди находят возможность радоваться жизни. С чего мы так решили? Да просто штука в том, что эту машину создавали именно для аэробатики, и она не раз брала призы на состязаниях. Хотя в Латинской Америке Pitts Special все же состоял кое-где на вооружении — в основном в качестве разведчика. Увы, как и не заточенный специально под аэробатику самолет, он требует предельного сосредоточения летчика во время выполнения трюков. В 2005 и 2007 годах несколько членов группы Masters of Disaster погибли во время выступления (вот и вспоминай после этого поговорку «как вы лодку назовете...»). К счастью, это не помешало остальным участникам несгибаемого коллектива до сих пор раскатывать по городам и весям со своим красочным шоу.

Pitts Special Formation Aerobatic Team

Еще одна группа, предпочитающая Pitts Special, даже названа в его честь. Эти сорвиголовы развлекают публику своими полетами на бипланах в Северной и Центральной Америке и активно используют дымовые шашки. Основных пилотов в Pitts Special Formation Aerobatic Team двое — отец и сын. А поскольку они не только близкие родственники, но еще и работают вместе больше тридцати лет — они понимают друг друга с полуслова и показывают фантастическую согласованность движений. Хотя такие мастера там, где нужно, понятное дело, и легкую асинхронность используют на все сто.

Skytypers

Американцы из Skytypers — из числа поклонников T-6 Texan, но в их выступлениях есть целых две изюминки. Во-первых, ребята, в полном соответствии со своим названием, просто обожают выписывать в небе всяческие фигуры и послания при помощи дыма и создаваемых особым образом точек. Во-вторых, они частенько летают на малых высотах, щекоча нервы и себе, и зрителям. Увы, иногда это бывает чревато. В 2007 году Ян Вилдберг, номер шестой в группе, замешкался, выполняя очередную фигуру, и разбился, не успев выпрыгнуть и раскрыть парашют. Небо не прощает ошибок. Впрочем, «небесных печатников», как и всех подлинных маньяков своего дела, это не останавливает остановило.

The Horsemen Aerobatic Team

А вот эта группа — одна из самых опытных. Ее пилоты играючи превращают любой день в чудесную сказку для любителя военной авиации, поскольку летают на настоящих боевых самолетах. Им покорились целых три тихоокеанских легенды — P-51 Mustang, P-38 Lightning и F4U Corsair, — а также не успевший толком повоевать, но зато объективно самый совершенный американский истребитель тех времен F8F Bearcat. Кстати, сами «Всадники» не скрывают, что твердо намерены «пробудить интерес к истории авиации и напомнить, как эти машины помогли выиграть войну». Сейчас команда в основном предпочитает надежные «Мустанги» с большим радиусом действия, но навыков обращения с другой техникой не теряет.

Fantasy of Flight

Предыдущие пилотажные группы специализируются на одном или нескольких типах самолетов. С точки зрения пилотажа это хорошо — аэробат привыкает к машине, изучает все ее тонкости. Но интересно же посмотреть не только на трюки, но и на «живые» боевые самолеты! И тут нам на помощь приходят музеи и большие коллекции самолетов последней мировой войны. Самый богатый набор моделей у Fantasy of Flight — это частное собрание техники, прописанное во Флориде. Тут есть и восстановленные копии, и дотянувшие до наших дней оригиналы. Про многие в описании сказано что-нибудь в духе «один из трех (четырех, пяти) уцелевших в мире», а кое-какие аэропланы вообще уникальны. Вот, скажем, Curtiss TP-40N Warhawk уже никто больше в небо не запускает, а в Fantasy of Flight сумели это сделать. Да, тысячу раз да, вы всё верно поняли: часть самолетов в рабочем состоянии и регулярно поднимается в воздух!

Texas Flying Legends Museum

И вообще в США реконструкция боевой техники семидесятилетней давности стала очень популярным хобби. Возьмем Texas Flying Legends Museum: он сосредоточился на американских машинах, чуточку разбавив их японскими. К этому делу там привлекают молодежь и школьников, просвещая их на тему истории собственной страны и пробуждая патриотический дух. А, например, Experimental Aircraft Association не столько просит пожертвований, сколько сама зарабатывает деньги. Способов, как выяснилось, масса. Можно катать людей на B-17 Flying Fortress, путешествуя по Америке вместе с этим огромным бомбардировщиком. Можно организовать EAA AirVenture Oshkosh — одно из крупнейших авиашоу в мире. Правда, техника там больше современная, но и старые самолеты нет-нет да и мелькнут. Жаль, что у нас на Ту-4 молодежь никто не катает.

The Fighter Collection

Но не только за океаном думают о сохранении и преумножении исторического наследия, европейцы тоже не лыком шиты — взять хотя бы британцев с их The Fighter Collection. Эта организация тоже ежегодно выступает с собственным авиашоу, недвусмысленно называющимся Flying Legends. И, между прочим, свое имя оно оправдывает: порой англичане выкатывают на взлетную полосу такое, что публика ахает от изумления. Скажем, Fieseler Fi 156 Storch — немецкий самолет, по характеристикам и уникальности сходный с нашим По-2.

Много в Европе и других коллекций: австрийская The Flying Bulls, бельгийская Vormezeele Collection, немецкая Meier Brothers.

В России и СНГ

У нас, к сожалению, с профессиональными группами, выступающими на машинах Второй мировой, пока глухо. Не считать же таковой «Первый полет», чьи пилоты работают на винтовых Яках, но уже послевоенного дизайна. Остается, как и большинству желающих на Западе, одно — посещать всяческие авиасалоны и шоу. Жаль, не получилось сделать регулярной выставку «Летающие легенды» в Монино, но и без нее любителям ретротехники кое-что перепадает (в том числе на авиасалоне МАКС). В прошлом году на празднике в честь столетия российской авиации побывала уйма самолетов-ветеранов, в том числе истребитель И-15 и летающая лодка PBY Catalina. А в минувшем июле в Киев заглянули легендарные машины из музея принца Майкла Кентского. Кстати, часть из них (в том числе Як-9 и Avenger) по дороге домой приземлялась в Беларуси. Мы очень хотим верить, что и у нас скоро появятся такие вот «летающие музеи». И желательно — не в единственном экземпляре!

WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

WARGAMING.NET

LET'S BATTLE

WORLD OF WARPLANES

ВОЗДУХ НАШ

WORLD OF TANKS

ПО МАШИНАМ

WORLD OF WARSHIPS

ДЕРЖИ КУРС

WORLD OF TANKS BLITZ

МОБИЛИЗАЦИЯ

WORLD OF TANKS

XBOX 360 EDITION

WORLD OF TANKS GENERALS

WORLD OF TANKS RUSH

Для нас MMO означает - Максимум Минут Онлайн

Реклама

Что происходит, когда нет электричества?

Настольный компьютер или игровая приставка, MMORPG или последний выпуск известной игры - различия меркнут, когда в доме отключат электричество. Отсутствие тока, как "магический телепорт", вынесет вашего персонажа из жаркой онлайн-битвы в пустоту или автоматически спустит с 37-го уровня обратно на первый. После включения электричества компьютер удастся включить быстро, а вот ваше сетевое хранилище еще долго будет приходить в себя, завершая автоматическую полную проверку целостности всех дисков. Одним словом, когда в доме нет света - это реальная проблема.

Защитите свое оборудование от проблем в электросети!

Оставайтесь в игре и в сети, даже когда весь квартал остался без света - защитите компьютер, сетевое хранилище, ADSL-модем и проектор от отключений с помощью источника бесперебойного питания от APC by Schneider Electric. Сохраните свое хорошее настроение и обеспечьте безопасность железу и данным на жестких дисках.

Шесть причин выбрать APC by Schneider Electric:

- Бренд №1* в России и мире;
- Соответствие продукции заявленным техническим характеристикам и сертификатам;
- Круглосуточная телефонная служба поддержки потребителей, доступная по бесплатному телефону 8 800 200-64-46;
- Широкая сеть точек продаж и партнеров в России и странах СНГ;
- Постоянное обновление модельного ряда новой продукцией;
- Обновляемое и удобное программное обеспечение PowerChute для управления ИБП через компьютер;

ИБП APC Back-UPS

Модель BE700G-RS имеет стандартные евророзетки для удобного подключения оборудования

- 8 розеток
- 405Вт/700ВА
- До 65 минут работы от батарей
- Порт для соединения с компьютером с функцией автоматического корректного завершения работы ОС

Примите участие в розыгрыше трёх
ИБП APC BACK-UPS BR900G-RS!

Зайдите на сайт www.apc.com/promo и введите код 40155р

APC™
by Schneider Electric

©2013 Schneider Electric. All Rights Reserved. Schneider Electric, APC, and Back-UPS are trademarks owned by Schneider Electric Industries SAS or its affiliated companies. All other trademarks are the property of their respective owners. email: esupport@apc.com • www.schneider-electric.com • 998-1179433_GMA-US

*по данным отчета IDC Russia Quarterly UPS Tracker за 2012 год

BE A HERO
Genius
Live with Ideas
DEATHTAKER
PROFESSIONAL GAMING MOUSE**
*будь героем
**Профессиональная геймерская мышь
www.genius.ru
реклама